Februar 2005

Österreich 3,30 €; Belgien 3,30 €; Luxemburg 3,30 €; Schweiz 5,90 sFr

# PC POWERPLAY

www.pcpowerplay.de

**NEU! nur € 2,99**

**8,5 GB-DVD**

**VOLL VERSION**

Geheimtipp: Ego-Shooter mit Unreal 2-Grafik und flottem Multiplayer-Modus

**DEMOS**

Act of War, Hearts of Iron 2, Ford Racing 3, Sherlock Holmes, ...

**Republic Commando:** Fesselnder Shooter (421 MByte!)

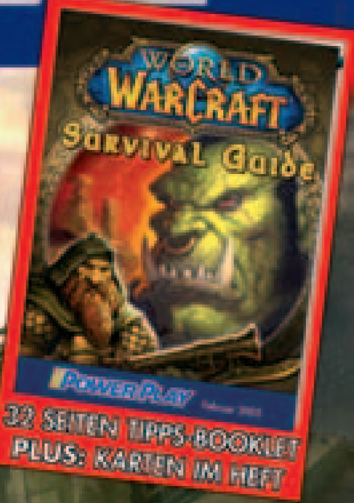
**VIDEOS**

Battlefield 2, Panzers 2, SWAT 4, World Racing 2, Splinter Cell 3, ...

**MODS**

Call of Duty Addon Map Pack
Mittelerde Isengard Fortress
Doom 3 Last Man Standing

**PLUS: INNOVATIVES WERTUNGSSYSTEM**




**32 SEITEN TIPPS-BOOKLET**
**PLUS: KARTEN IM HEFT**

# PANZERS 2

Gespielt: Noch besseres Missionsdesign und geniale Story im Nachfolger!

## REPUBLIC COMMANDO

Galaktisch: Im innovativen Shooter lassen Sie es richtig krachen

## GOLD GAMES 8

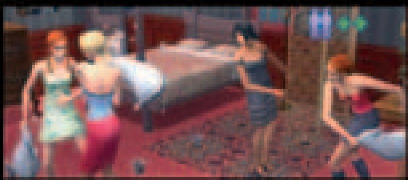
Test & Tipps: Beste Spiele-Sammlung für Action-Fans

**VORSCHAU-HIGHLIGHT**

**Battlefield 2**

So spielt es sich im Netzwerk

**VORSCHAU-HIGHLIGHT**



**Sims 2 Addon**

Sexy: Wilde Campus-Jahre

CyPress
VOGEL

# SALUT!

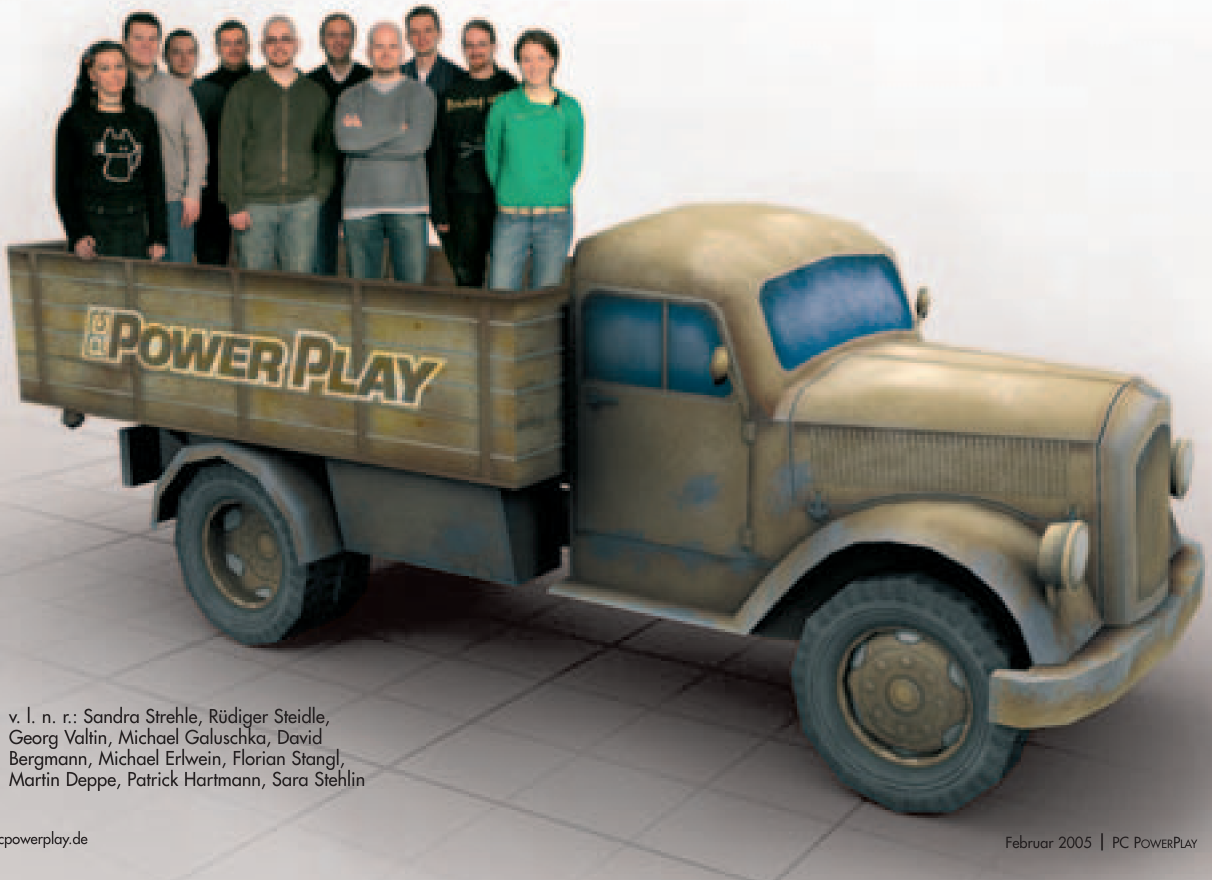
Ja, wir sind spät dran – aber trotzdem: ein frohes neues Jahr! Dass 2005 ein tolles Spiele-Jahr wird, beweist diese Ausgabe. Wir haben hochkarätige Titel wie den Actionkracher **Republic Commando**, den Strategie-Klopper **Act of War** und das **Sims 2**-Addon **Wilde Campus-Jahre** ausführlich begutachten können. Alle drei erscheinen in den nächsten Wochen. Etwas länger müssen Sie auf **Panzers 2** warten – aber unsere große Titelgeschichte zeigt, dass sich die Geduld lohnt.

Ab Mitte Februar stürmen Orcs und Menschen, Elfen und Zwerge die deutschen Server: **World of WarCraft** erscheint! Unser Gratis-Booklet hilft Ihnen bei der Charakterwahl, den ersten zehn Levels für jede Rasse, bei Berufswahl und Talenten, beim Chatten und Party-Machen. Im Heft selbst finden Sie ab Seite 122 detaillierte Landkarten der beiden Kontinente, inklusive Level-Empfehlungen, Dungeons und Flugrouten.

Aber auch wir brauchen Hilfe: PC PowerPlay ist noch erfolgreicher, als wir gehofft haben. Deshalb können wir Ihnen einen sicheren Arbeitsplatz bieten, in der aufregenden Welt der Computerspiele. Falls Sie sich darin bestens auskennen und bereits als Redakteur/in Erfahrung gesammelt haben oder als Trainee einsteigen wollen: Blättern Sie am besten gleich auf Seite 69 vor. Und keine Angst – Kaffeekochen können wir schon. Zumindest einige von uns ...

Viel Spaß mit der dritten Ausgabe!

Ihr Team von PC PowerPlay




v. l. n. r.: Sandra Strehle, Rüdiger Steidle, Georg Valtin, Michael Galuschka, David Bergmann, Michael Erlwein, Florian Stangl, Martin Deppe, Patrick Hartmann, Sara Stehlin

## 28 REPUBLIC COMMANDO

Heiß: Intelligenter Taktik-Shooter im Star-Wars-Universum.

## 32 SIMS 2: CAMPUS-JAHRE

Lesen Sie, wie die Sims das College auf den Kopf stellen.

## AKTUELL

16 Terminkalender

### News
10 The Bard's Tale
10 Keepsake
11 Tony Tough 2
11 WarCraft-Comic
12 Worms Mayhem
12 Aurora Watching
13 Myst 5 – End of Ages
13 Project Snowblind
14 Driver 3
14 Battlefield 2
14 Knights of the Old Republic 2
14 Scratches

### Kolumne
10 Geniales Design für 230 Dollar

### Titelgeschichte
18 Panzers 2
24 Sturm auf Tobruk

## AKTUELL

### Vorschau
28 Star Wars – Republic Commando
32 Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre
36 Battlefield 2
42 World of WarCraft: Battlegrounds
44 Act of War
48 Swat 4
52 World Racing 2
56 Dungeon Lords
58 Splinter Cell 3 – Chaos Theory
60 Nibiru
61 Star Wars – Empire at War
62 Stolen
64 Siedler 5: Addon
66 Screenshot-Update: Dragonshard
67 Screenshot-Update: Dungeon Siege 2
68 Screenshot-Update: Timeshift

## TEST

70 So testen wir
72 Teamseite
74 Hitliste

### Action
76 Demon Stone
80 Scrapland
84 Second Sight

### Strategie
88 Emergency 3
92 Hearts of Iron 2
94 Erotic Empire
95 Superpower 2

### Rollenspiele
96 Dark Age of Camelot: Catacombs
100 CSI Miami
102 Sentinel
103 Cops 2170
104 Lineage 2
106 Neocron 2

## TEST

### Sport
108 UEFA Champions League 05
111 Tischfußball

### Budget
112 Budgetliste
114 Gold Games 8
116 Grand Prix 4
117 Unreal 2

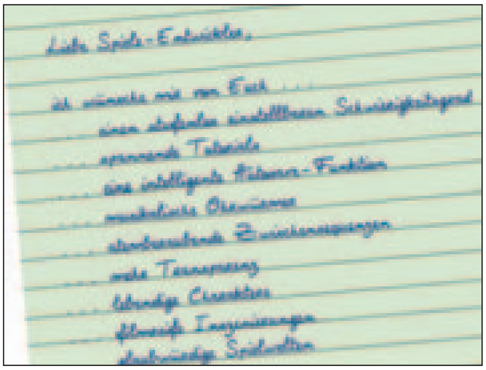
## TIPPS & TRICKS

118 Hearts of Iron 2
118 Schlacht um Mittelerde
119 Emergency 3
120 Lords of Everquest
120 Prince of Persia – Sands of Time
120 Splinter Cell
120 Unreal 2
121 Raven Shield
121 World Racing
121 XIII
122 Karten zu World of WarCraft

36 **BATTLEFIELD 2**
Wir haben den Mehrspielermodus ausprobiert.

132 **SURROUND-EINMALEINS**
Was Sie für die volle Dröhnung im Spielezimmer brauchen.

88 **EMERGENCY 3**
Explosionen, Lawinen, Feuer – werden Sie Lebensretter!



148 **WAS SPIELER WOLLEN**
Mit welchen Ideen Spieleentwickler ins Schwarze treffen.

## HARDWARE

**Schwerpunkt**

| | |
|---|---|
| 131 | Das klingt gut: Boxensysteme im Test |
| 132 | Das kleine Surround-Einmaleins |
| | **Stereo-Boxensysteme im Test** |
| 136 | Harman/Kardon Soundsticks 2 |
| 136 | Logitech Z-3 |
| 136 | JBL Creature 2 |
| 137 | Sharkoon Audics 2 |
| 137 | X-Tensions Full Metal 2.1 |
| 137 | Labtec Pulse 420 |
| | **Surround-Boxensysteme im Test** |
| 138 | Creative Gigaworks S750 |
| 138 | Logitech Z-5300 |
| 138 | JBL Escxcite |
| 139 | Creative Inspire T7900 |
| 139 | Quadral MM520 |
| 139 | Labtec Arena 685 |
| | **weitere Boxensysteme im Test** |
| 140 | Thrustmaster 2.1 Soundsystem Karaoke |
| 140 | Speedlink Definition 2.1 |

## HARDWARE

| | |
|---|---|
| | **weitere Boxensysteme im Test** |
| 140 | Creative I-Trigue 5600 |
| 140 | X-Tensions Beryllium 5.1 |
| 140 | Logitech X-620 |
| 140 | Ultron Octavus FX 1600 Air |
| | **Hardware-News** |
| 128 | Ati Radeon X700 LE |
| 128 | USB-Adapter für PS2-Pads |
| 128 | Null-Pixelfehler-Garantie auf TFTs |
| 129 | Shuttle CR40 DVD-Brenner |
| 129 | Shuttle XPC SB95PV2 |
| 129 | iRiver H10 |
| 129 | TDK Outlook Stereo |
| 129 | Intel präsentiert 600er-Serie vom Pentium 4 |
| | **Tests** |
| 141 | Joystick Saitek X52 |
| 142 | Komplett-PC Dell Dimension 8400 |
| 143 | Komplett-PC Dell Dimension XPS |
| 126 | Chip + PC PowerPlay-Testcenter |
| 144 | Bestenlisten |

## MAGAZIN

| | |
|---|---|
| 148 | Was Spieler wollen |
| 152 | Electronic Arts – grenzenlose Macht? |
| 154 | Browserspiele |
| 156 | Amiga Classix 4 |
| 158 | Leserbriefe |

## SERVICE

| | |
|---|---|
| 3 | Editorial |
| 4 | Inhalt |
| 6 | DVD-Inhalt |
| 69 | Stellenanzeige: Redakteur bei PC PowerPlay |
| 162 | Impressum |
| 162 | Im nächsten Heft |

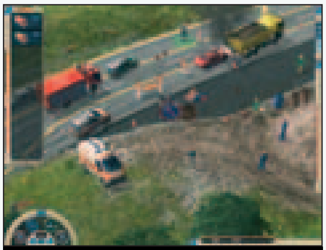
## SPIELE IN DIESEM HEFT

| | |
|---|---|
| Act of War I Vorschau | 44 |
| Aurora Watching I News | 12 |
| Bard's Tale I News | 10 |
| Battlefield 2 I Vorschau | 36 |
| Chariots I News | 10 |
| City of Heroes I News | 13 |
| Cops 2170 I Test | 103 |
| CSI Miami I Test | 100 |
| Dark Age of Camelot: Catacombs I Test | 96 |
| Demon Stone I Test | 76 |
| Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre I Vorschau | 32 |
| Dragonshard I Vorschau | 66 |
| Driver 3 I News | 14 |
| Dungeon Lords I Vorschau | 56 |
| Dungeon Siege 2 I Vorschau | 67 |
| Elite Warriors Vietnam I News | 14 |
| Emergency 3 I Test | 88 |
| Emergency 3 I Tipps | 119 |
| Empire Deluxe I News | 13 |
| Erotic Empire I Test | 94 |
| Everown I News | 13 |
| Hearts of Iron 2 I Test | 92 |
| Hearts of Iron 2 I Tipps | 118 |
| Keepsake I News | 10 |
| Knights of the Old Republic 2 I News | 14 |
| Lineage 2 I Test | 104 |
| Lords of Everquest I Tipps | 120 |
| Myst 5 I News | 13 |
| Neocron 2 I Test | 106 |
| Nibiru I Vorschau | 60 |
| Panzers 2 I Vorschau | 18 |
| Prince of Persia – Sands of Time I Tipps | 120 |
| Project Snowblind I News | 13 |
| Raven Shield I Tipps | 121 |
| RPM Tuning I News | 12 |
| Schlacht um Mittelerde I Tipps | 118 |
| Scrapland I Test | 80 |
| Second Sight I Test | 84 |
| Sentinel I Test | 102 |
| Siedler 5: Addon I Vorschau | 64 |
| Splinter Cell I Tipps | 120 |
| Splinter Cell 3 – Chaos Theory I Vorschau | 58 |
| Stalin Subway I News | 10 |
| Star Wars – Empire at War I Vorschau | 61 |
| Star Wars – Republic Commando I Vorschau | 28 |
| Star Wolves I News | 12 |
| Stolen I Vorschau | 62 |
| Street Racing Syndicate I News | 13 |
| Superpower 2 I Test | 95 |
| Swat 4 I Vorschau | 48 |
| Timeshift I Vorschau | 68 |
| Tischfußball I Test | 111 |
| Tony Tough 2 I News | 11 |
| UEFA Champions League 05 I Test | 108 |
| Unreal 2 I Tipps | 120 |
| WoW: Battlegrounds I Vorschau | 42 |
| World Racing I Tipps | 121 |
| World Racing 2 I Vorschau | 52 |
| Worms Mayhem I News | 12 |
| XIII I Tipps | 121 |

# DVD INHALT

## DEMOS

**Act of War**: Clevere Strategie

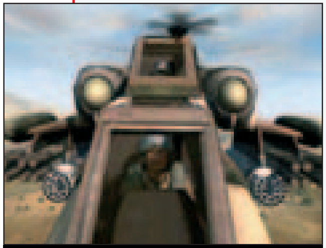

**Emergency 3**: Katastrophenalarm

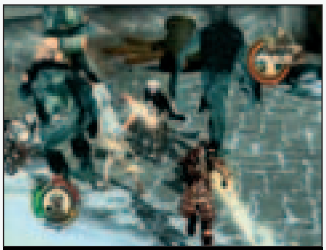
**Republic Commando**: Fette Action

**Tribes Vengeance**: Solo-Demo

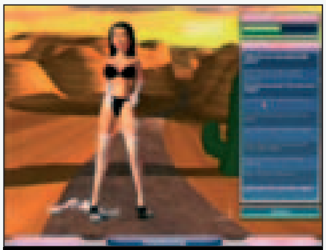
- Act of War
- Bridge Builder
- Cross Racing Championship
- Emergency 3
- Ford Racing 3
- Hearts of Iron 2
- Republic Commando
- Shade - Zorn der Engel
- Sherlock Holmes – Geheimnis des silbernen Ohrrings
- Skisprung Wintercup 2005
- Tribes Vengeance – neue Einzelspieler-Demo

## VIDEOS


**Battlefield 2**: Netzwerk-Schlachten


**Demon Stone**: Action-Klopper

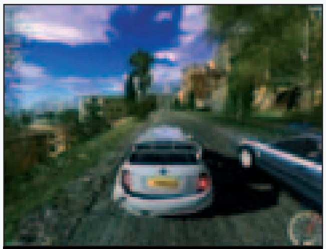
**Emergency 3**: Brand auf Pferdehof


**Erotic Empire**: Gurke des Monats

**Panzers 2**: Exklusiv gespielt!

**Splinter Cell 3**: Jetzt realitätsnäher

**SWAT 4**: Intelligenter Taktik-Shooter


**World Racing 2**: Flotte Flitzer

- Act of War
- Battlefield 2
- Demon Stone
- Emergency 3
- Erotic Empire
- Panzers 2
- Splinter Cell 3
- SWAT 4
- World Racing 2

## TRAILER

**Resident Evil: Apocalypse**

- (T)Rraumschiff Surprise – Periode 1
- Der Flug des Phoenix
- Hide & Seek
- Hitch – Der Date Doktor
- Open Water
- Resident Evil: Apocalypse

**(T)Raumschiff Surprise – Periode 1**

## TOOLS

- Acrobat Reader 6.02
- AntiVir Personal Edition
- Power DVD 5 Trial
- Rightmark 1.24
- WinZip 9.0
- SpecialS
- Creatix (IGF)
- Gish (IGF)
- Prot´thea (IGF)
- Revolved (IGF)

## PATCHES

- Anstoss 4 Edition 03-04 Patch 1.7.0
- Armies of Exigo Patch 1.2b
- Blitzkrieg Rolling Thunder Patch 1.3
- Call of Duty Patch 1.5
- Call of Duty United Offensive Patch 1.51
- Chaos League Patch 1.07
- Cops 2170 Patch 1.22
- Dawn of War Patch 1.20
- Fire Department 2 Patch 1.02.b
- Flatout Patch 1.1
- GTR Update 1.2
- Nexus Update 1.01
- RTL Skispringen 2005 Patch 1.48
- Ski Alpin Patch 1.89
- Vampire The Masquerade Bloodlines Patch 1.2
- Vermeer 2 Patch 1.1.0
- Zoo Tycoon 2 Patch

## MODS

- Call of Duty United Offensive, Map Pack
- Devastation, Map-Pack
- Die Sims 2, Home Crafter Tool
- Doom 3, Last Man Standing Mod Public Beta
- Far Cry, Jurassic Park Mod
- Ground Control 2, Karte Nashorn/ReaperMoor
- Kinder des Nils, Bonus Szenario Akhetaten
- Schlacht um Mittelerde, Maps
- Tiger Woods 2005, Course Architect

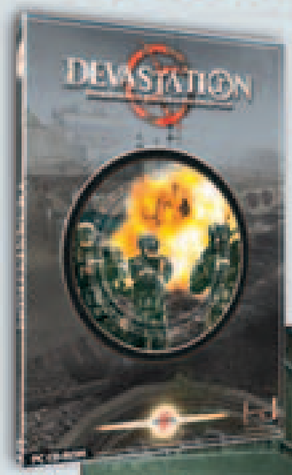
## EXTRAS

- Devastation, Wallpapers
- Dragonshard, Gameplay Movie
- First to Fight, Movies
- Rainbow Six: Lockdown, Trailer
- Sid Meier's Pirates!, Karte
- Stolen, Trailer
- World of WarCraft, Intro
- Screenshots
- Act of War
- Battlefield 2
- Dark Age of Camelot: Catacombs
- Emergency 3
- Splinter Cell 3
- SWAT 4
- World Racing 2

## TREIBER

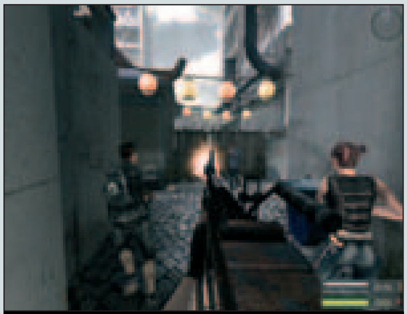
- Ati Catalyst Treiber 4.12
- DirectX 9.0c
- Divx 5.2.1
- Nvidia Forceware 66.93

# VOLLVERSION DEVASTATION




- Shooter mit dichter Story
- 22 Einzelspieler-Levels
- 40 unterschiedliche Waffen
- verbesserte Unreal-Engine
- 12 Mehrspieler-Karten
- Rag-Doll-Effekte

In der spannenden Einzelspieler-Kampagne führen Sie eine **Rebellion** an.



Sie kämpfen mit cleveren **KI-Kameraden**.

Im **Multiplayer-Modus** geht's zur Sache.

## WIDERSTAND IST ZWECKLOS!

Zumindest, falls Sie versuchen wollten, sich unserer Vollversion zu entziehen. Widerstand ist aber Pflicht, wenn Sie die Welt der Zukunft vom Joch der Unterdrückung befreien und den Kampf gegen die korrupte Regierung anführen wollen. Mit einer kleinen Gruppe von Kämpfern suchen Sie in aller Welt weitere Mitstreiter, die Ihnen helfen sollen. Haben Sie das Zeug zum Anführer der Rebellen?

### Kinoreife Action

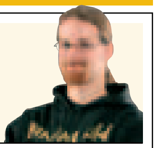
**Devastation** ist ein echter Action-Geheimtipp, der bei seiner Veröffentlichung vor gut zwei Jahren zu Unrecht wenig Beachtung fand. Die aufgebohrte **Unreal**-Engine und die Spezialeffekte, die Ihnen im Kampfeinsatz um die Ohren pfeifen, machen das Spielen zum Augen- und Ohrenschmaus.

**Devastation** bietet viele interessante Spielelemente, pfiffige Ideen, mächtig viel Witz, massenhaft Spannung und einen motivierenden Mehrspieler-Modus. Für den finden Sie viele zusätzliche Karten auf unserer DVD, unter »Mods«.

# NEWS

## KOLUMNE

### Geniales Design für 230 Dollar



Eine typische Szene aus einem amerikanischen Spieleladen Anfang Januar 2005: »Also, das wäre dann einmal die Collector's Editon von World of WarCraft. Macht genau 149 Dollar und 99 Cent.« Der Kunde erbleicht: »Das ist ja absoluter Wucher! Wie könnt ihr für ein einziges Computerspiel so einen Preis verlangen?« Nach kurzem Zögern: »Ich nehme drei!«

Auf Ebay gehen die Collector's Editions mittlerweile für 230 Dollar weg (rund 175 Euro). Wie kann das sein? Vor World of WarCraft galten Online-Rollenspiele als Nischenprodukte. Dann macht Blizzard eines – und alles, wo World of WarCraft draufsteht, verkauft sich wie von selbst. Liegt das am Medienhype? Entwickelt Blizzard gezielt für den Massenmarkt?

Die Antwort ist einfach: Die Kalifornier denken alles bis zum Ende durch. Passt etwas nicht zum Spielkonzept oder hemmt den Spielspaß, fliegt es raus. Beispiel WarCraft 3: Der Titel war ursprünglich als Mischmasch aus Rollenspiel und Strategie geplant. Das hat nicht so funktioniert, wie es sich die Designer vorgestellt haben. Also streichen sie den Rollenspielaspekt und fangen noch mal von vorne an, statt etwas Halbgares fertig zu entwickeln. Die Kunden haben das längst gemerkt. Deshalb verkaufen sich eben gründlich durchdesignte Titel wie Half-Life 2 oder GTA Vice City besser als der Rest.

PATRICK HARTMANN

## GEWALT-DISKUSSION

Nach den skandalumwitterten Beiträgen des ZDF-Magazins Frontal 21 ist die Diskussion um Gewalt in Computerspielen wieder einmal aufgeflammt. Während etwa Brandenburgs Innenminister Schönbohm schärfere Jugendschutzregelungen fordert, attestiert Monika Griefahn, die Vorsitzende des Bundestagsausschusses für Kultur und Medien, Spielen durchaus kulturelle Bedeutung.

## THE BARD'S TALE

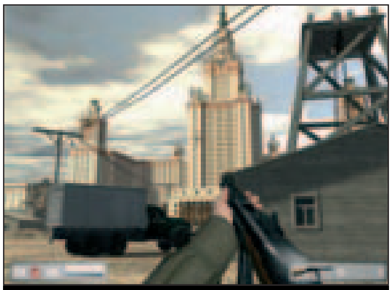
Nach der Pleite des ursprünglichen Publishers Acclaim wird nun Ubisoft **The Bard's Tale** in Europa veröffentlichen. Bis auf den Namen hat das Action-Rollenspiel nichts mit dem Original gemeinsam, das vor bald 20 Jahren für den C-64 erschien. Dafür heimste die in den USA für Konsolen bereits veröffentlichte Bardensaga reichlich Lob für ihren abgedrehten Humor ein: Die singende Hauptfigur macht sich nicht viel aus Heldenruhm, dafür umso mehr aus Gold und Gut. Davon gibt's reichlich, wenn sich der Barde mit Schwert und Blitzzaubern im Sekundentakt durch Monsterhorden prügelt. Einen Test gibt's voraussichtlich nächsten Monat.

**Entwickler: Inxile | Termin: März 2005**

## STALIN SUBWAY

Eigentlich sollten sich Shooter-Fans schon im Frühjahr als KGB-Offizier durchs Moskau der 50er-Jahre ballern und Sowjet-Führer Stalin vor einem Bombenanschlag in Sicherheit bringen. Jetzt haben die russischen Entwickler von G5 ihr Actionspektakel aufs zweite Quartal verschoben.

**Entwickler: G5 | Termin: 2. Quartal 2005**



Es wird nicht nur in der U-Bahn **geballert**.

## CHARIOTS

Rennspiel antik: In **Chariots** brettern Sie wie weiland Ben Hur mit Pferden und Streitwagen um olympische Rundkurse und Querfeldeinstrecken. Es zählt nicht allein Geschwindigkeit; wer gekonnt rempelt, kann die Konkurrenz einfach von der Piste schieben.

**Entwickler: Candella | Termin: Sommer 2005**

Hopp, hopp, hopp, Pferdchen lauf **Galopp**.

## CREATURE CONFLICT

Das Rundentaktikspiel **Creature Conflict** wurde von Februar auf April verschoben. Dann dürfen Sie sich mit Affen, Bären und Hasen im **Worms**-Stil Granaten um die Ohren dreschen.

Entwickler: Mithis Termin: April 2005

## KEEPSAKE

**Keepsake** erinnert an die **Kyrandia**-Reihe. Sie sind Magieschülerin Lydia und machen sich mit einem Drachen in Wolfsgestalt auf die Suche nach Ihren verschollenen Kommilitonen. Das Point&Click-Abenteuer soll sowohl in Verfolger- als auch Ego-Perspektive erzählt werden.

**Entwickler: Wicked Studios | Termin: –**

Entweder Ego- oder **Iso-Perspektive**.

## TONY TOUGH 2

Die neuesten Bilder beweisen: Grafisch macht der zweite Teil des humorigen Point&Click-Adventures einen Riesensprung nach vorne – in die dritte Dimension. Auch inhaltlich soll es einige Fortschritte geben. So versprechen die italienischen Entwickler logischere Rätsel, eine einfachere Bedienung und eine erwachsenere Geschichte als im ersten Teil. Paradox: **A Rake's Progress** spielt als Prequel in der turbulenten Jugendzeit von Tony Tough.
**Entwickler: Prograph | Termin: April 2005**

Schnieke **3D-Grafik** statt Zeichentrickstil.

## HIP HOP IM NETZ

Mark Jordan alias DJ Pooh schrieb zuletzt die Story für **GTA San Andreas.** Jetzt arbeitet er an einem Online-Spiel, in dem der Spieler die Rolle eines Hip Hoppers übernehmen wird.
**Entwickler: Gaming 404 | Termin: –**

## WORLD OF WARCRAFT

Gestatten? Das sind Shakes und Fidget, die (Möchtegern-)Helden der Comic-Serie **Heroes of World of WarCraft**, die es ab sofort regelmäßig unter www.worldofwar.de zu bestaunen gibt. Angesichts der jüngsten Erfolgsmeldungen von Blizzard, nach denen **World of WarCraft** bereits hart auf die erste Verkaufsmillion zusteuert, ist die potenzielle Fangemeinde riesig. WoW-Abstinenzler werden aber ebenfalls ihren Spaß mit den **Heroes** haben.

# LESER-CHARTS

### 1 – (1) HALF-LIFE 2

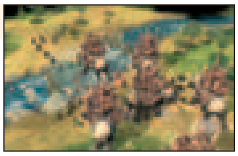
Entwickler Valve
Publisher Vivendi Universal

**Nickelbrille** für Gordon Freeman? Nein, der Wissenschaftler bevorzugt eine Hornbrille aus DDR-Restbeständen, die auch Gläsern mit der Stärke von Schallschutzfenstern optimalen Halt verleiht. Andere behaupten, der Mann in orange habe die Sehhilfe nur von Buddy Holly gemopst.

### 2 ▲ (5) SCHLACHT UM MITTELERDE

Entwickler EA Pacific | Publisher Electronic Arts

**Quecksilberthermometer** haben bewiesen, dass Aragorn die Armee der Toten nur zufällig rekrutiert hat. Legolas erklärte später, dass sein menschlicher Begleiter in der Höhle im Fieberrausch sang: »Steeeh auf, wenn du ein Toter bist …«



### 3 ▲ (4) VAMPIRE 2 BLOODLINES

Entwickler Troika | Publisher Activision

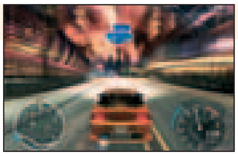
**Magnesiumfackeln** brennen heller als die Sonne, sind für waschechte Vampire aber etwa so gefährlich wie ein schlafender Koalabär. Außer, sie spielen Jackass, zünden so ein Ding an und verschlucken es. Das gibt übles Sodbrennen.

### 4 NEU WORLD OF WARCRAFT

Entwickler Blizzard | Publisher Vivendi

**Natriumchlorid** brauchen Köche auch in World of WarCraft, um Speisen zu würzen. Wenn nicht, werden Spieler nach dem Verzehr von üblen Halluzinationen geplagt, in denen Wolfram, der böse Kobalt, schweres Wasser uraniert.

### 5 ▼ (3) NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2



Entwickler EA Pacific | Publisher Electronic Arts

**Chromstoßstangen** werden von eingebildeten Autobesitzern gerne dazu benutzt, um sich an der eigenen Schönheit und Coolness zu ergötzen. Passendes Sprichwort: Sich im Spiegel zu beschauen, kann den Affen nur erbauen.

### 6 ▼ (2) COUNTER-STRIKE: SOURCE

Entwickler Valve | Publisher Vivendi Universal

**Bleivergiftungen** ereilen Counter-Striker schneller, als sie »Fraggende Fraggles fraggen fraggende Fragger« sagen können. Naja, wenigstens kann man die Zeit bis zur nächsten Runde mit Sprechübungen totschlagen.

### 7 ▲ (9) GOTHIC 2: DIE NACHT DES RABEN

Entwickler Piranha Bytes | Publisher Jowood

**Silberblick** in den Augen, Waffe in der Hand – so stürmen Orks gewöhnlich in den Kampf. Das Ergebnis lautet meistens: Schwert im Bauch oder Pfeil in der Brust. Die Grünen haben es halt auch in Fantasy-Welten schwer.

### 8 NEU ROLLERCOASTER TYCOON 3

Entwickler Frontier | Publisher Atari

**Eisenbahnen** bauen ist nur was für Kinder, Achterbahnen sind eine echte Herausforderung. Und ob sich Fahrgäste nun wegen des Dreifach-Loopings übergeben müssen oder wegen des Essens im Speisewagen – das Ergebnis bleibt gleich.

### 9 NEU WARCRAFT 3: FROZEN THRONE

Entwickler Blizzard | Publisher Vivendi

**Kalziumhydroxid** in die Landschaft gekippt, und schon sieht die Natur aus, als wäre die Untoten-Seuche darüber hinweggefegt. Es ist schon entmystifizierend, dass hinter den fiesen Plänen der Dämonen ein billiger Angriff mit gebranntem Kalk steckt.

### 10 – (10) DIE SIMS 2

Entwickler Maxis | Publisher Electronic Arts

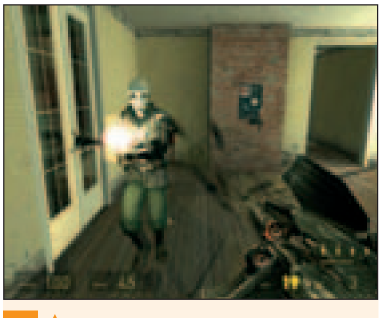
**Goldgrube** ist bei Electronic Arts das Codewort für alles, was mit den Sims zu tun hat. Nur die Mitarbeiterin, die Sims bei ersten Präsentationen als »blöde Idee« bezeichnet hat und jetzt hauptberuflich Burger brät, heißt Pechmarie.

Explosive alte Dame oder lieber Kühlschrank des Todes? Worms 4 Mayhem lässt Sie Waffen modifizieren und **Würmer-Outfits** entwerfen.

## WORMS 4

Nach dem missglückten Ausflug ins Strategie-Genre soll sich der vierte Teil der Würmer-Sage wieder auf alte Tugenden konzentrieren. Was nicht heißt, dass es nichts Neues gibt. Erstmals darf der Spieler eigene Waffen basteln, indem er verschiedene Gerätschaften kombiniert: Klo plus Sprengstoff gleich WC-Bombe. Auch die Kampf-Kriecher selbst lassen sich mit mehreren Frisuren, Mützen und Outfits anpassen. Nervigkeiten aus **Worms 3D** (Stichwort: Kamera) sollen der Vergangenheit angehören.
**Entwickler: Team 17 | Termin: Herbst 2005**

## VERKAUFS-CHARTS

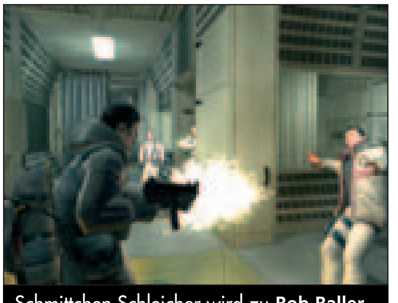


| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | ▲ | (4) | HALF-LIFE 2 |
| 2 | – | (2) | SCHLACHT UM MITTELERDE |
| 3 | ▼ | (1) | DIE SIMS 2 |
| 4 | ▲ | (5) | NFS UNDERGROUND 2 |
| 5 | ▼ | (3) | DIE SIEDLER – ERBE D. KÖNIGE |
| 6 | ▲ | (14) | MOH – PACIFIC ASSAULT |
| 7 | ▲ | (11) | SID MEIER'S PIRATES! |
| 8 | ▲ | (9) | FUSSBALL MANAGER 2005 |
| 9 | ▲ | (20) | VAMPIRE 2 – BLOODLINES |
| 10 | ▼ | (7) | FIFA FOOTBALL 2005 |
| 11 | ▲ | (17) | CHRONICLES OF RIDDICK |
| 12 | ▲ | (15) | ROLLERCOASTER TYCOON 3 |
| 13 | ▲ | (29) | FAR CRY |
| 14 | ▲ | (16) | ROME |
| 15 | ▲ | (26) | SACRED |

Verkaufscharts KW 53/2004 von Media Control

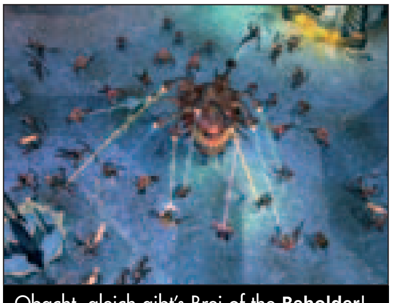
## AURORA WATCHING

Auf den Spuren von **Splinter Cell** versucht sich **Aurora Watching** im Genre der Schleicher. Sie sind Geheimagent und sollen üble Machenschaften in einem Genlabor stoppen. **Aurora Watching** ist der Quasi-Nachfolger zu **Gorky Zero**.
**Entwickler: Metropolis | Termin: März 2005**


Schmittchen Schleicher wird zu **Bob Baller**.

## DRAGONSHARD

Das Echtzeit-Strategiespiel im Universum von **Dungeons&Dragons** verschiebt sich auf den Sommer. Vorher soll ein groß angelegter Betatest stattfinden, für den noch Bewerber gesucht werden. Mehr unter www.rpgplanet.com/dragonshard.
**Entwickler: Liquid Entert. | Termin: Juni 2005**


Obacht, gleich gibt's Brei of the **Beholder**!

## RPM TUNING

**Need for Speed Underground** mit Story – das möchte **RPM Tuning** sein. Ist es aber nicht, obwohl es einen Adventure-Modus mit Handlung gibt. Dazwischen wird gerast und getunt, allerdings optisch und spielerisch Klassen unter NfS.
**Entwickler: Babylon S. | Termin: 24. Februar 2005**

Amerikanische **Autoschieber** in flagranti.

## STAR WOLVES

Nach eigener Aussage konnten die Entwickler von **Star Wolves** mit den anonymen Raumschiffen in **Homeworld** nix anfangen. Deswegen stehen bei ihrem Weltraum-Taktikspiel die Piloten im Vordergrund. Konsequenz: Rollenspiel-Elemente.
**Entwickler: Xbow | Termin: Februar 2005**

Nicht zu sehen, aber wichtig: der **Pilot**.

## MYST 5 – END OF AGES

Ubisoft kündigte den letzten Teil der **Myst**-Reihe an. **End of Ages** knüpft direkt an die Geschehnisse des ersten **Myst** an. Der Spieler soll das zerstörte Imperium der D'ni neu aufbauen. Zum Schluss des Spiels wird sich das Buch der Zeitalter von **Myst** dann endgültig schließen – sagen zumindest die Entwickler. Neben den üblichen Verbesserungen in Sachen Grafik wurden auch Änderungen am Interface angekündigt. Die fantasievollen Welten und die klassischen **Myst**-Rätsel bleiben dagegen erhalten.
**Entwickler:** Cyan Worlds | **Termin:** Ende 2005

**Myst 5** soll ein neues Interface kriegen.

Wo ist **Artus**, wenn man ihn mal braucht?

## COUNTER-STRIKE

Mehrere Tage herrschte in der **CS**-Community Aufregung. Ein Schummel-Tool schaffte es, sich an allen Anti-Cheat-Systemen vorbeizuschmuggeln. Als doch eine Methode bekannt wurde, Betrüger zu überführen, flogen prompt Dutzende Spieler namhafter Clans auf. Als Reaktion stellten einige Profi-Ligen ihren Betrieb kurzzeitig ein.

Von Cheatern geplagt: **Counter-Strike**.

## SPLINTER CELL 3

Der Multiplayer-Betatest zu **Splinter Cell 3** wird noch in diesem Monat starten. Weitere Infos gibt's auf der offiziellen Homepage unter www.splintercell3.com.
**Entwickler:** Ubisoft | **Termin:** März 2005

## SPIELER SIND SCHLAU

Eine vom US-Branchenverband ESA in Auftrag gegebene Studie kommt wenig überraschend zu dem Ergebnis, dass der durchschnittliche Spieler sportlich, politisch und kulturell interessiert sei und sich oft ehrenamtlich engagiere.

## EVEROWN

**Everown** soll ein Online-Rollenspiel werden, das sich – ähnlich wie **Guild Wars** – voll auf Kämpfe Spieler gegen Spieler konzentriert. Allerdings ohne das genretypische Charakter-Hochleveln.
**Entwickler:** Level 12 Paladins | **Termin:** 2005

## AMERICA'S ARMY

Der kostenlose, von der US-Armee gesponserte Taktik-Shooter **America's Army** wird von Cheatern heimgesucht. Produzent Phil DeLuca hat deshalb in einem Statement versucht, die Schummler einzuschüchtern: »Wir wissen, wer ihr seid! Die Army ist sauer, und wir kommen euch holen!« → **www.americasarmy.com**

Die **US Army** will Cheater einschüchtern.

## STREET RACING SYNDICATE

**Street Racing Syndicate** ist nach **RPM Tuning** das zweite Rennspiel, das ein Stück vom **NfS Underground**-Kuchen abhaben will. Erreichen wollen die Entwickler das durch mehr Realismus bei Fahrphysik und Schaden und gleich drei Austragungsorte: Los Angeles, Philadelphia, Miami.
**Entwickler:** Eutechnyx | **Termin:** März 2005

(No) Need for Spielkonzept: **Street Racing**.

## SPIELEHITS 2004

Der VUD hat die Liste der zehn meistverkauften PC-Spiele 2004 veröffentlicht. Fast alle Platzierten sind Fortsetzungen: **Die Sims 2** vor **Half-Life 2** und **NfS Underground 2**. Lediglich drei frische Titel fanden ihren Weg in die Charts: **Sacred** auf Rang 4, **Schlacht um Mittelerde** auf der 7 und **Codename Panzers** auf Platz 10.

**Sims 2** ist meistverkauftes Spiel 2004.

## KURZ UND KNACKIG

### Wish und weg
An Neujahr startete die Beta des Online-Rollenspiels Wish – acht Tage später wurde das Spiel eingestellt.

### Molyneux hoch gelobt
Peter Molyneux wird für seine Verdienste in den »Order of the British Empire« aufgenommen.

### Spielemusik
Merregnon (www.merregnon.com) ist ein Album von Musikern aus der Spielebranche, darunter Chris Hülsbeck (Rogue Squadron).

### Reflections verliert Gründer
Martin Edmondson, Gründer von Reflections und Schöpfer der Driver-Reihe, hat die eigene Firma verlassen.

### Neues von Sherlock-Holmes
Entwickler Frogwares werkelt an einem Nachfolger zum Adventure Das Geheimnis des silbernen Ohrrings.

### City of Heroes
Das amerikanische Superhelden-Online-Rollenspiel wird am 4. Februar auch in Deutschland zu haben sein.

### Eidos-Verkauf
Eidos legt wert auf die Feststellung, dass der Verkauf des Publishers noch nicht in trockenen Tüchern ist. Man führte aber weiterhin Gespräche mit potenziellen Käufern.

### Empire Deluxe
Von dem Strategiespiel-Klassiker gibt es eine offizielle neue Version unter www.killerbeesoftware.com.

### Everquest 2
Das erste Addon für das Online-Rollenspiel kommt weitgehend kostenlos. Nur wer alle Quests sehen will, zahlt.

### Titus pleite
Der französische Publisher Titus ist nun endgültig bankrott.

## PROJECT SNOWBLIND

Crystal Dynamics (**Legacy of Kain**) versucht sich an einem waschechten Shooter. In ferner Zukunft leuchten Sie als Super-Soldat Nathan Frost einem Generalissimo und seinen Schergen mit coolen, futuristischen Waffen heim. Dank kybernetischer Implantate kann Nathan Gegner durch Wände erkennen, ähnlich wie Max Payne in Zeitlupe kämpfen und schützende Kraftfelder errichten.
Die Tarnfunktion erweist sich vor allem dann als nützlich, wenn die Action-Orgie vorübergehend zum Schleich-Shooter wird. Im Mehrspielermodus wird die Solo-Kampagne mit 16 Teilnehmern in unterschiedlichen Klassen wiederholt. Deathmacht & Co. gibt's natürlich ebenfalls.
**Entwickler: Crystal Dynamics | Termin: Februar 2005**

Goldene Regel für Shooter-Kanonenfutter: **Waffe im Rücken – bloß nicht bücken!**

## GEBÜHREN FÜR SIMULATOREN

Flugzeug-Fabrikant Northrop hat von Ubisoft Lizenzgebühren für die Verwendung von Flugzeugmodellen in **Pacific Fighters** verlangt. Einige Experten bezweifeln allerdings die Rechtmäßigkeit dieses Vorgehens, da jene Flugzeuge im Auftrag der US-Regierung gebaut worden und damit Eigentum des Steuerzahlers seien.

## BATTLEFIELD 2

Vom Team-Shooter **Battlefield 2** (Vorschau in diesem Heft) erscheint in den USA eine Sammler-Ausgabe, der neben dem Hauptprogramm ein Headset von Logitech beiliegt, ähnlich wie seinerzeit bei **UT 2004**. Hierzulande nicht zu haben.
**Entwickler: Digital Illusions | Termin: März 2005**

## STURM AUF BERLIN

Grafisch haut der x-te Weltkriegs-Shooter wohl niemanden mehr vom Hocker. Dafür sind die Einsatzgebiete vielfältig: Der Spieler versucht sich am Scharfschützengewehr, am Steuerknüppel eines Mustang-Jägers oder fährt im Sherman-Panzer.
**Entwickler: City Inter. | Termin: März 2005**

## SCRATCHES

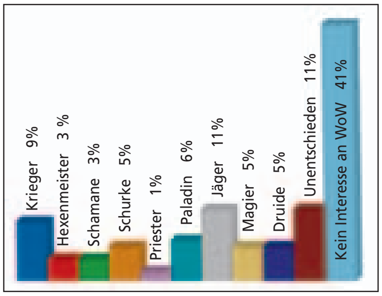
Dafür, dass das argentinische Entwicklergespann Nucleosys gerade einmal zwei Mitarbeiter hat, sieht das Grusel-Render-Adventure **Scratches** enorm gut aus. Sie erkunden darin ein Geisterhaus, in dem unerklärliche Morde geschehen sind.
**Entwickler: Nucleosys | Termin: Frühjahr 2005**

## DRIVER 3

Auf der deutschen Homepage von Publisher Atari ist die PC-Version von **Driver 3** mit Packungsbild und Erscheinungsdatum aufgetaucht. Informationen über Änderungen gegenüber der bereits vergangenen Sommer veröffentlichten Konsolenfassung liegen nicht vor. Wir erwarten im Februar eine Preview-Version.
**Entwickler: Reflections | Termin: 17.03. 2005**

## UMFRAGE

**? Mit welcher Charakterklasse machen Sie Ihre ersten Schritte in World of WarCraft?**




**Ergebnis:** Jäger und Krieger sind derzeit die beliebtesten Einstiegsklassen.

Quelle: Umfrage unter über 1.000 Teilnehmern auf www.pcpowerplay.de

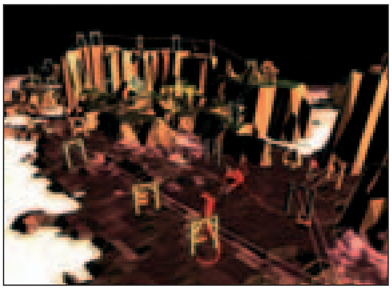
## ELITE WARRIORS VIETNAM

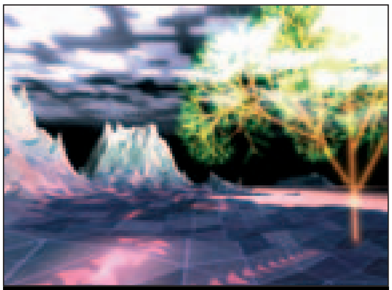
Die Entwickler von **Line of Sight - Vietnam** bleiben der grünen Hölle treu. Auch in **Elite Warriors** führen Sie ein amerikanisches Kriegerteam durch den Dschungel. Die beiden großen Kritikpunkte des Vorgängers – mäßige Grafik und viel Leerlauf – sollen ausgemerzt werden.
**Entwickler: N-Fusion | Termin: Frühjahr 2005**

Neuauflage des **Vietnam**-Kriegs

## DARWINIA

Der Preis für die ungewöhnlichste Grafik 2005 ist **Darwinia** schon sicher – schauen Sie sich nur die Screenshots an! Auch das Spielkonzept klingt mehr als abgedreht: eine Göttersimulation wie weiland **Black & White**, nur dass Gott hier seine Schützlinge durch Computerprogramme steuert.
**Entwickler: Introversion | Termin: März 2005**





Und am 8. Tag erschuf Gott die **Textur**.

# TERMIN-KALENDER

## DIE SIMS WILDE CAMPUS-JAHRE

Endlich raus aus dem Elternhaus! Im ersten Addon lassen die Sims in ihrer College-Zeit bei zünftigen Partys die Sau raus.

**Neuzugang**

## DRAGONSHARD

Spannende Echtzeit-Scharmützel inklusive Rollenspielmissionen im D&D-Universum. Gehört auf die Merkliste jedes Fantasy-Strategen.

**Neuzugang**

## FIRST TO FIGHT

Die Veröffentlichung des teambasierten Militär-Shooters um eine Gruppe US-Marines verschiebt sich auf Ende April 2005.

**verschoben**

| SPIEL<br>GENRE | ENTWICKLER/<br>INTERNET-SEITE | TERMIN/<br>EINSCHÄTZUNG |
|---|---|---|
| **ACT OF WAR**<br>Echtzeit-Strategie | Eugen Systems<br>www.atari.com/actofwar | März 2005<br>sehr gut |
| **ANNO 3**<br>Aufbauspiel | Sunflowers<br>www.sunflowers.de | 3. Quartal 2005<br>noch nicht möglich |
| **BATTLEFIELD 2**<br>Taktik-Shooter | Digital Illusions<br>www.dice.se | März 2005<br>sehr gut |
| **BLACK & WHITE 2**<br>Echtzeit-Strategie | Lionhead<br>www2.bwgame.com | 2. Quartal 2005<br>noch nicht möglich |
| **BLITZKRIEG 2**<br>Echtzeit-Taktik | Nival<br>www.blitzkrieg.de | 2. Quartal 2005<br>sehr gut |
| **BOILING POINT**<br>Ego-Shooter | Deep Shadows<br>www.deep-shadows.com | 1. Quartal 2005<br>noch nicht mögl. |
| **BROTHERS IN ARMS**<br>Taktik-Shooter | Gearbox<br>www.brothersinarmsgame.com | März 2005<br>sehr gut |
| **COMMANDOS STRIKE FORCE**<br>Taktik-Shooter | Pyro Studios<br>www.pyrostudios.com | Frühjahr 2005<br>noch nicht möglich |
| **DESPERADOS 2**<br>Echtzeit-Taktik | Spellbound<br>www.spellbound.de | 4. Quartal 2005<br>noch nicht möglich |
| **DIE SIMS: WILDE CAMPUS-JAHRE**<br>Strategie | Maxis<br>www.sims.de | 10. März 2005<br>noch nicht mögl. |
| **DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL**<br>Ego-Shooter-Addon | id Software<br>www.doom3.com | März 2005<br>noch nicht mög. |
| **DRAGON AGE**<br>Rollenspiel | Bioware<br>www.bioware.com/games/dragon_age | 2005<br>noch nicht möglich |
| **DRAGONSHARD**<br>Echtzeit-Strategie | Liquid Entertainment<br>www.atari.com/dragonshard | 1. Quartal 2005<br>noch nicht mögl. |
| **DRIVER 3**<br>Actionspiel | Reflections<br>www.driv3r.com | 1. Quartal 2005<br>noch nicht möglich |
| **DUKE NUKEM FOREVER**<br>Ego-Shooter | 3D Realms<br>www.3drealms.com/duke4 | im nächsten Leben<br>Muhahaha! |
| **DUNGEON LORDS**<br>Action-Rollenspiel | Heuristic Park<br>www.dungeonlordsgame.com | 1. Quartal 2005<br>sehr gut |
| **DUNGEON SIEGE 2**<br>Rollenspiel | Gas Powered Games<br>www.gaspowered.com/ds2 | 1. Quartal 2005<br>sehr gut |
| **ELDER SCROLLS 4 OBLIVION**<br>Rollenspiel | Bethesda Softworks<br>www.elderscrolls.com | 2005<br>noch nicht möglich |
| **EMPIRE EARTH 2**<br>Echtzeit-Strategie | Mad Doc Software<br>www.empireearth.com | April 2005<br>gut |
| **FEAR**<br>Ego-Shooter | Monolith<br>www.lith.com | 2. Quartal 2005<br>noch nicht möglich |
| **FIRST TO FIGHT**<br>Taktik-Shooter | Destineer<br>www.firsttofight.com | April 2005<br>noch nicht möglich |
| **GOTHIC 3**<br>Rollenspiel | Piranha Bytes<br>– | 4. Quartal 2005<br>noch nicht möglich |
| **GTA SAN ANDREAS**<br>Actionspiel | Rockstar Games<br>www.rockstargames.com/sanandreas | 10. Juni 2005<br>noch nicht möglich |
| **GUILD WARS**<br>Online-Rollenspiel | NCSoft<br>www.guildwars.com | 4. März 2005<br>sehr gut |
| **IMPERIAL GLORY**<br>Strategiespiel | Pyro Studios<br>www.imperialglory.com | 1. Quartal 2005<br>gut |

## WORAUF DIE REDAKTEURE AM MEISTEN WARTEN

**Martin Deppe**

Hachja, das waren noch Zeiten, als wir in unserer Studenten-WG wilde Orgi... Lernabende veranstaltet haben. Mit dem **Sims 2**-Addon **Wilde Campus-Jahre** kann ich die endlich nachspielen.

**Florian Stangl**

Seit uns die Beta von **Republic Commando** vorliegt, freue ich mich noch mehr auf die fertige Version des Shooters. Glauben Sie nicht? Dann probieren Sie doch die Demo von unserer DVD!

**Michael Galuschka**

Obwohl es kein »echtes« Rennspiel ist, will ich endlich mit **Trackmania Sunrise** losdüsen. Für ein paar kurzweilige Runden zwischendurch dürfte es genau das richtige Spiel für einen Speedfreak wie mich sein.

**Georg Valtin**

Juhu, Ubisoft veröffentlicht das Rollenspiel **The Bard's Tale** in Europa! Endlich kommt mal wieder ein Titel, der meinen Humor trifft und sich selbst nicht ganz ernst nimmt. Eine willkommene Abwechslung!

Auf diesen Seiten erfahren Sie **die aktuellen Erscheinungstermine der wichtigsten PC-Spiele**. Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, und alle Angaben basieren auf den Herstellerangaben zum Redaktionsschluss. Die Regeln für unser Preview-Einschätzungssystem finden Sie unten rechts auf dieser Seite.

| SPIEL<br>GENRE | ENTWICKLER/<br>INTERNET-SEITE | TERMIN/<br>EINSCHÄTZUNG,, |
|---|---|---|
| **JUICED**<br>Rennspiel | Juice Games<br>www.juicegames.com | Mai 2005<br>gut |
| **KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2**<br>Rollenspiel | LucasArts<br>www.lucasarts.com/games | Februar 2005<br>sehr gut |
| **NIBIRU**<br>Adventure | Future Games<br>www.nibiru-games.de | 1. Quartal 2005<br>gut |
| **PANZERS 2**<br>Echtzeit-Taktik | Stormregion<br>www.stormregion.com | 2. Quartal 2005<br>hervorragend |
| **PARAWORLD**<br>Echtzeit-Strategie | SEK<br>www.para-world.com | 2005<br>noch nicht möglich |
| **PARIAH**<br>Ego-Shooter | Groove Games<br>www.pariahgame.com | März 2005<br>noch nicht mögl. |
| **QUAKE 4**<br>Ego-Shooter | Raven Software<br>www.ravensoft.com | 3. Quartal 2005<br>noch nicht möglich |
| **R-FACTOR**<br>Rennsimulation | Image Space Inc.<br>www.rfactor.net | Mitte 2005<br>hervorragend |
| **SACRED UNDERWORLD**<br>Action-Rollenspiel | Ascaron<br>sacred-game.com | 1. Quartal 2005<br>noch nicht möglich |
| **SILENT HUNTER 3**<br>Uboot-Simulation | Ubisoft<br>www.silent-hunteriii.com | März 2005<br>sehr gut |
| **SPLINTER CELL 3**<br>Schleich-Shooter | Ubisoft<br>www.splintercell3.com | März 2005<br>gut |
| **STALKER**<br>Ego-Shooter | GSC Gameworld<br>www.stalker-game.com | Mai 2005<br>noch nicht möglich |
| **STAR WARS – EMPIRE AT WAR**<br>Echtzeit-Strategie | Petroglyph Games<br>www.petroglyphgames.com | 4. Quartal 2005<br>noch nicht möglich |
| **STAR WARS – REPUBLIC COMMANDO**<br>Taktik-Shooter | LucasArts<br>www.lucasarts.com/games | 1. März 2005<br>sehr gut |
| **STARSHIP TROOPERS**<br>Ego-Shooter | Strangelite<br>strangelite.co.uk | 3. Quartal 2005<br>noch nicht möglich |
| **STRONGHOLD 2**<br>Aufbauspiel | Firefly<br>www.fireflyworlds.com | März 2005<br>noch nicht mögl. |
| **SUDDEN STRIKE 3**<br>Echtzeit-Strategie | Fireglow<br>www.fireglowgames.com | noch nicht bekannt<br>noch nicht möglich |
| **SWAT 4**<br>Taktik-Shooter | Irrational Games<br>www.swat4.com | 1. Quartal 2005<br>sehr gut |
| **TEAM FORTRESS 2**<br>Taktik-Shooter | Valve<br>www.valvesoftware.com | 2005<br>noch nicht möglich |
| **THE MOVIES**<br>Aufbauspiel | Lionhead<br>www.themoviesgame.com | 1. Quartal 2005<br>noch nicht möglich |
| **TIMESHIFT**<br>Ego-Shooter | Saber Interactive<br>www.atari.com | 4. Quartal 2005<br>noch nicht möglich |
| **TRACKMANIA SUNRISE**<br>Rennspiel | Nadeo<br>www.trackmania.com | April 2005<br>sehr gut |
| **VIVISECTOR**<br>Ego-Shooter | Action Forms<br>www.vivisector-game.com | 1. Quartal 2005<br>gut |
| **WORLD OF WARCRAFT**<br>Online-Rollenspiel | Blizzard<br>de.wow-europe.com | Februar 2005 (D)<br>hervorragend |
| **WORLD RACING 2**<br>Rennspiel | Synetic<br>www.worldracing2.de | 3. Quartal 2005<br>sehr gut |

## PANZERS 2

Überraschung für Hobby-Generäle: Bereits in ein paar Monaten beginnt Phase 2 des Echtzeit-Taktik-Hits – besser als Teil eins!

**Neuzugang**

## STAR WARS – EMPIRE AT WAR

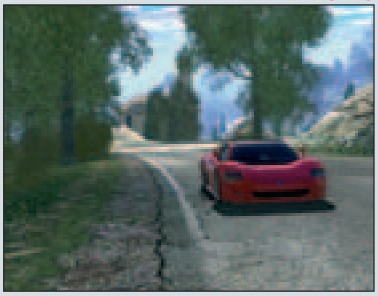
In groß angelegten Weltraum- und Bodenschlachten kämpfen Sie auf Seiten des Imperiums oder der Rebellen.

**Neuzugang**

## WORLD RACING 2

Spielerisch genauso abwechslungsreich wie Teil eins, verfügt der Nachfolger vor allem über eine stark verbesserte Gegner-KI.

**Neuzugang**



**Rüdiger Steidle**

Ich hoffe, dass **Silent Hunter 3** nächste Ausgabe den Test-Termin noch schafft. Dann kann ich endlich wieder im Atlantik Jagd auf fette Geleitzüge und dicke Schlachtschiffe machen.

**Patrick Hartmann**

Ich freue mich momentan am meisten auf den **Battleground**-Patch für **World of WarCraft**. Endlich große Massenschlachten zwischen Horde und Allianz, genau wie in **WarCraft 3**.

**David Bergmann**

Ein Point&Click-Adventure mit dem Charme alter Lucas Arts-Titel – darauf warte ich seit Jahren. Mit **A Vampyre Story** könnte mein Wunsch gegen Jahresende in Erfüllung gehen.

## PREVIEW-REGELN

Wir geben nur Einschätzungen für Spiele, die wir selbst ausführlich anspielen konnten. Titel, die wir nur unter Entwickleraufsicht ansehen durften, sind deshalb mit einem Auge markiert. Sämtliche Symbolerläuterungen entnehmen Sie der folgenden Legende:

- Angespielt
- Neuzugang
- Angesehen/Präsentation
- Erscheint in den nächsten zwei Monaten

Kampf um die **afrikanische Küstenstadt Tobruk**: Alliierte Truppen greifen mit Luftunterstützung die Verteidiger an.

# PANZERS 2

Spielspaß pur statt übertriebenem Realismus: Die neuen Panzers kettenrasseln mit frischem Boller-Sound durch **Afrika und Südeuropa**. Die dramatischen Einsätze könnten glatt von einem Hollywood-Autoren stammen. Könnten? Tun sie!

Die Wüste. Unendliche Weite. Düne reiht sich an Düne. Überall das gleiche öde Sandgelb. Zerrupfte Geier flattern am Himmel. Langweilig.

Alles Quatsch – die Wüste lebt. Und wie! Quietschende Tiger-Ketten pflügen durch den Sand, deutsche Panzertürme drehen sich Richtung Feind, Geschütze rumpeln in Position, Flugzeuge propellern ihrem Ziel entgegen: uns! Gerade war unsere britisch-amerikanische Stellung in dem nordafrikanischen Dorf noch abendlich still, jetzt blitzen Scheinwerfer auf und erfassen den unerwünschten Besuch. Feuer frei! Aus den Häusern zischen Raketen auf die deutschen Störenfriede zu. Britische Crocodile-Panzer rücken vor, um mit ihren Flammenwerfern den Angreifern Feuer unter den Stahlhintern zu legen. Dicht gefolgt von Panzerbesatzungen, die die aufgewärmten Feindfahrzeuge erobern sollen.

### Der letzte macht das Licht aus!

Doch der Plan geht schief. Der Gegner ist einfach zu stark, rollt uns aus allen Richtungen entgegen und umkesselt das Dorf. Da kommt endlich der Rückzugsbefehl – wir sollen uns nach Südosten absetzen. Scheinwerfer aus! Wir ziehen unsere restlichen angloamerikanischen Einheiten im Schutz der Dunkelheit schleunigst zurück, zu einer US-Basis. Die ist dank Stacheldraht, Panzersperren und Sandsack-Stellungen viel besser zu verteidigen als das offene Dorf. Und genau das bekommen die Verfolger prompt zu spüren: Welle um Welle fegen wir die Angreifer aus dem Sand. Flicken unsere angekratzten Soldaten mit Sanitätern, unsere Vehikel mit Reparaturfahrzeugen. Freuen uns über die Blessuren, die wir den Deutschen gerade verpasst haben. Aber ... warum endet die Mission nicht?

Zu früh gefreut. Das Dorf ist strategisch wichtig, wir sollen es zurückerobern. Zum Glück bekommen wir Luftunterstützung, können mit Aufklärern Gegner aufspüren und dann mit Tieffliegern sowie Bombern ausschalten. Wenn wir die fliegenden Freunde bloß schon vorhin gehabt hätten – dann wäre uns das ganze Hin und Her erspart geblieben. Wir ziehen unsere Kerneinheiten zusammen und schicken sie gen Dorf. Da dort kaum noch Verteidiger lauern, können unsere Haupttruppen noch Erfahrung sammeln. Denn gerüchteweise sollen wir bald übers Mittelmeer ...

Gewaltige Firewall: **Bomber und Artillerie** beharken US-Truppen.

Unsere jugoslawischen Partisanen greifen aus der **Kanalisation** an.

Der **Italo-Kreuzer »San Giorgio«** sichert Tobruk gegen die Alliierten.

Das **Interface** wird noch geändert. Rechts oben: Producer Heidelauf.

## Langhaariger Panzermann

Bei Publisher CDV konnten wir eine brandaktuelle Version von **Codename Panzers – Phase 2** ausführlich spielen. Während andere Firmen bei Präsentationen mit kernigen Ex-Colonels anrücken, läuft unser Besuch eher friedlich ab. Senior-Producer Achim Heidelauf kann zwar gerade Mal einen Panzer von einem Flugzeug unterscheiden und hat unmilitärisch lange Haare – aber umso mehr Ahnung, was Spielspaß und spannende Missionen angeht. Statt mit Einheitendaten und Waffenwerten um sich zu werfen, erzählt er uns begeistert vom US-Autoren David Freeman, der zusammen mit Entwickler Stormregion (Swine, Panzers 1) die Story, Dialoge und Zwischensequenzen entwirft. Diese drei Zutaten plus die Brachial-Grafik waren bereits im Vorgänger dafür verantwortlich, dass sich sogar Strategie-Hasser freiwillig in den Zweiten Weltkrieg stürzten.

## Jenseits von Afrika

**Panzers 2** wird Sie erneut durch drei Kampagnen scheuchen – nämlich auf deutsch-italienischer, britisch-amerikanischer und alliierter-jugoslawischer Seite. Wendepunkt-Schlachten wie Tobruk, El Alamein und Monte Cassino sowie blumige Decknamen wie die Operationen Battleaxe und Husky lassen nicht nur **Battlefield 1942**-Spieler hellhörig werden. Stormregion pfeift dabei fröhlich aufs realistische Erbsenzählen: Die Ungarn verbuddeln nicht jede Panzermine punktgenau an ihrem historischen Originalort, sondern picken sich die spannendsten Rosinen aus der Geschichte.

Oder verbiegen sie hemmungslos: Da bricht eine handvoll Panzer durch dichte deutsche Abwehrstellungen, um zehn Meter weiter einen Spion zu besuchen – mitten im tobenden Gefecht. Ein Partisanenkommando rettet Tito und Randolph Churchill vor den deutschen Verfolgern, inklusive Seilbahn- und Lorenfahrt in **Indiana Jones**-Manier. Unrealistisch hoch drei, klar. Aber spannend hoch zehn!

## Geier Sturzflug

Krokodile, Elefanten, Dingos, Bisons, Kamele: Rund 30 frische Einheiten stoßen zu den Veteranen (siehe großen Übersichtskasten auf der nächsten Seite). Dabei sind Tiernamen Trumpf: Der Fuhrpark reicht vom alliierten Spähfahrzeug Daimler Dingo über die deutschen Geschütze Elefant und Bison 2 sowie den britischen Flammenwerfer-Tank Crocodile bis zum Kamelreiter, der sich über den niedrigen Verbrauch seines Wüstenschiffes freut.

Richtig erschrocken haben wir uns allerdings bei einem Flugtier: In einer Afrikamission stößt plötzlich ein Geier auf unsere alliierten Truppen herab, den wir im Eifer des Gefechts für eine Stuka halten. Am liebsten hätten wir das blöde Federvieh vom Himmel geflakt!

## Heiß begehrte Annie

Neben diesen Neuzugängen stoßen wir auch auf dicke Brocken. Wie das deutsche Eisenbahngeschütz K5 (siehe Kasten auf Seite 22), das unseren alliierten Jungs mit seinem 21-Meter-Rohr Kopfschmerzen bereitet. Denn dummerweise steht die dicke »Annie« (so der englische Hasslieb-Kosename für die Wuchtbrummen-Kanone) beim italienischen Anzio auf der

### AUF DVD: 10 MINUTEN VIDEO!

Beim Vor-Ort-Besuch haben wir nicht nur Screenshots geschossen, sondern auch ein Video gefilmt, mit über 10 Minuten Spielszenen. Die finden Sie auf unserer DVD.

Begleiten Sie unsere Widerstandskämpfer bei einem **Überraschungsangriff**.

Effektvolle Nachtschlacht um ein afrikanisches Dorf – und Sie sind **live dabei**!

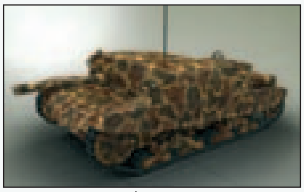
## NEUE EINHEITEN

Diese 24 Einheitentypen sind in Panzers 2 neu dabei. Dazu kommen ein Eisenbahngeschütz (siehe Kasten Seite 22) plus rund fünf, die noch nicht feststehen.

**Autoblinda 41:** Der Spähwagen hat vorne und hinten einen Fahrersitz.

**Bren Universal Carrier:** Leicht gepanzerter Mannschaftstransporter.

**Churchill MK3:** Der wohl berühmteste britische Panzer war ein Allrounder.


**Semovente 105/25 Basotto:** Sturmgeschütz mit dicker 105mm-Kanone.

**Daimler MK1 Dingo:** Alliiertes Aufklärungsfahrzeug mit 40mm-Kanone.

**Jagdpanzer Elefant:** Design by Ferdi Porsche, aber nur 20 km/h lahm.

**M3 Stuart:** Leichter US-Panzer, von den Briten liebevoll Honey genannt.

**Sturmgeschütz Bison 2:** Nachfolger des Bison 1 aus dem ersten Panzers.

**Carro Armato L6/40:** Der italienische Panzerwagen ist ein schneller Späher.

**M3 General Lee:** Mittelschwerer US-Panzer mit interessantem Design.

**M15A1:** Amerikanisches Halbkettenfahrzeug mit aufmontierter Flak.

**Churchill MK3 Crocodile:** Flammenwerfer-Variante plus Anhänger.

**M13/40:** Mittlerer Italo-Panzer, schwächer als die alliierten Pendants.

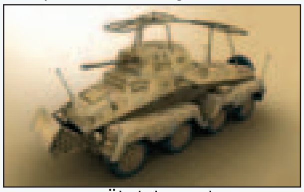
**Opel Blitz:** Allzweck-Dreitonner, von dem über 400.000 gebaut wurden.

**Savoia Marchetti S-79:** Italienflieger mit Spitznamen Buckliger Bomber.

**Spitfire MK 5B:** Der legendäre Jäger, hier mit 4 MGs und zwei Kanonen.

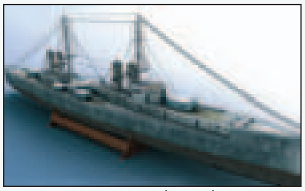
**PZ-1:** Deutsche Flammenwerfer-Variante, Reichweite rund 25 Meter.

**SDKFZ-263:** Schwerer Panzerspähwagen mit Antennen–Gitterrahmen.


**SDKFZ-232:** Ähnlich wie das 263 (links), aber mit 20mm-Kanone.

**Valentine MK3:** Zuverlässiger Briten-Panzer mit 45mm-Geschütz.

**Semovente 75/18:** Italienisches Geschütz und starker Panzerknacker.


**San Giorgio:** Der italienische Kreuzer überstand Tobruk, sank aber 1951.

**Garratt-Lok:** Weit verbreitet in Afrika, ziehen heute noch Museumszüge!

**Kamel:** Nicht lachen – Wüstenschiffe sind ideale Kavallerieuntersätze!

Gegenseite. Und zerbeult uns regelmäßig mit ihren 28-cm-Granaten die schönen Helme. Was tun? Kleine Hilfestellung: Was braucht ein Eisenbahngeschütz? Richtig, Schienen. Die führen uns schnurstracks zu Annie. Wir erobern also einen deutschen Zug, rollen zu ihr und überraschen ihre Männer in flagranti (bitte kurz unsere Italienisch-Kenntnisse bewundern – schließlich sind wir in Anzio). Schalten die Nebenbuhler aus, erobern Annie und kurbeln ihren Lauf Richtung Ex-Freunde. Rumms!

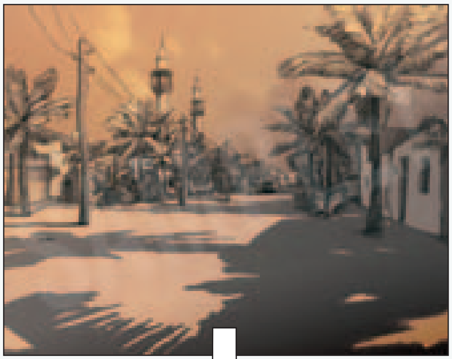
Hört sich einfach an, ist aber kein Zuckerschlecken. Denn allein schon das Zug-Erobern ist in anderen Spielen eine Mission für sich: In **Phase 2** müssen wir dafür einen Bahnhof einnehmen, die Weichen umschalten, Gegenangriffe abwehren, die Strecke freikämpfen. Aber selbst mit Annies freundlicher Unterstützung ist diese letzte Alliiertenmission angenehm haarig, weil die Deutschen das Gebiet unbedingt halten wollen und über eine Brücke ständig Verstärkung in die umkämpfte Stadt schaufeln.

### Party-Sanen on Tour

Die Jugoslawien-Kampagne wird erst freigeschaltet, wenn Sie die britisch-amerikanische und die deutsch-italienische gemeistert haben. Wie in echt kommandieren Sie auf dem Balkan anfangs lediglich Infanterietrupps. Dadurch spielen sich die Missionen fast wie ein Rollenspiel, mit einer Party aus Helden, Heilern, Fern- und Nahkämpfern. Trickreiches Vorgehen statt Brachialgewalt ist gefragt. Dabei kommt ein **Panzers**-Gimmick zum Tragen. Nämlich die Ortung von Geräuschen: Fahrzeuge machen

## DIE ZWISCHENSEQUENZEN: VON DER SKIZZE ZUM FILM

In jeder Mission erzählen mehrere Zwischensequenzen in Spielgrafik die Story, zeigen Ziele und Ereignisse.



**Nordafrika**: Wir sollen einen Konvoi zerlegen, der entlang dieser Straße aus Tobruk flieht.

**Süditalien**: Diese Stadt ist unser Ziel. Die Kamerafahrten zeigen, mit welchen Gegnern wir es zu tun bekommen.

Krach, den Sie zum einen hören, zum anderen an umherschwebenden Icons sehen. Je erfahrener die lauschende Einheit, desto genauer wird der Gegnertyp angezeigt.

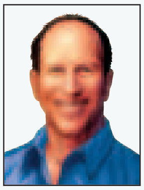
Bei einem näher kommenden Fahrzeugsymbol sollten sich Ihre Stoppelhopser also schleunigst aus dem Staub machen – oder ein herrenloses feindliches Panzerabwehrgeschütz besetzen und draufhalten. Immer wieder müssen Sie deutsche Posten umschleichen, Ihre Kämpfer nach Gefechten heilen und feindliches Gerät mopsen. Vor allem in der Schlacht um Belgrad, wo Sie ohne Panzerklau keine Chance haben – Ihre wenigen verbündeten Russenpanzer sind den deutschen Verteidigern allein nicht gewachsen.

### Kernige Veteranen

Zwischen den meisten Missionen gehen Sie wieder auf Shoppingtour, kaufen und verkaufen Einheiten, ersetzen veraltetes Kriegsgerät durch Neuentwicklungen. Da die Kreditkarte noch lang nicht erfunden ist, blechen Sie mit Prestigepunkten für die vier Waffengattungen Panzerfahrzeuge, Infanterie, Artillerie sowie Zugmaschinen (inklusive Reparatur- und Munitions-Lkw).

Die Prestige-Währung wiederum kassieren Sie für erledigte Missionsziele. Wer sein Taschengeld aufbessern will, knackt neben den Primärzielen auch sekundäre. Etwa einen versprengten Partisanentrupp aufspüren oder feindliche Vorposten einnehmen. Während Sie solche Ziele in Zwischen-Briefings genannt bekommen, gibt es noch Geheimziele, die ... geheim sind. Darum verraten wir sie Ihnen auch nicht.

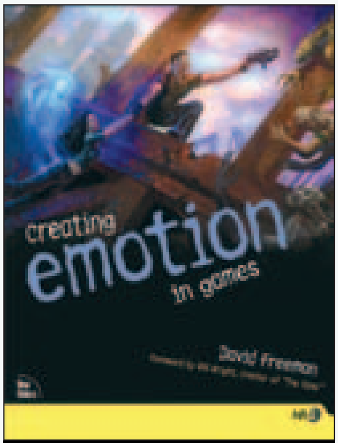
## HOLLYWOOD-DREHBUCH



Der Autor David Freeman (www.freeman-games.com) kommt aus der Filmbranche, arbeitet aber seit Jahren für viele Spiele-Publisher. Darüber hat er ein Buch veröffentlicht: »Creating Emotion in Games«. Wir haben mit David gesprochen.

**PC PowerPlay** Viele Echtzeit-Strategiespiele im Zweiten Weltkrieg sind sehr trockener Stoff für Hardcore-Strategen. Erzählen Standard-Storys mit Standard-Helden in Standard-Missionen. Wie bringst Du große Emotionen in dieses Genre?

**David Freeman** Eine Möglichkeit ist, dass sich unsere Missionen nicht nur auf den Kriegsverlauf auswirken, sondern auch auf die Gefühlslage einiger Charaktere, die Du im Spiel kennen lernst. Zum Beispiel einen Soldaten, der seit dem Tod eines Freundes völlig mutlos ist. In diesem Zustand ist er eine Gefahr für seine Gruppe. Aber durch Deine Erfolge fasst er wieder Mut. Weil jeder von uns Freunde hat, die auch mal niedergeschlagen sind, können wir diesen zweifelnden Soldaten verstehen. Deine Erfolge beeinflussen also seine Gefühle, und sein neuer Mut wiederum das Kampfgeschehen – dadurch verbinden wir Story, Emotionen und Spielweise.




Davids Buch ist spannend. Gibt's allerdings nur in (einfachem) Englisch.

Immer wieder beeindruckend: die **Animationen** stürmender Soldaten.

Das deutsche **Eisenbahngeschütz »Annie«** sollten Sie erobern.

**Tiefflieger** sind viel zielgenauer als die lahmen Bomber – und greifen unmittelbar nach Ihrem Befehl an. Wie effektiv die Jäger sind, sehen Sie hier.

## Bombiger Klangteppich

Gewaltige Explosionen, realistische Fahrphysik und Infanteristen, die dank Motion Capturing lebensecht rennen, robben und durch die Gegend purzeln: **Panzers 2** ist wieder ein Augenschmaus. Doch diesmal gibt's auch was auf die Ohren. Die Sound-Effekte wurden komplett überarbeitet und klingen nun wesentlich echter als im Vorgänger. Schon das simple Kettenquietschen ertönt so naturgetreu, dass man hilfsbereit zur Ölkanne greifen will. Ganz zu schweigen vom orchestralen Soundtrack und richtig dicken Effekten, wenn zum Beispiel Annie ihr Donnerwetter loslässt. Die Sprachaufnahmen für die Zwischensequenzen und Einheiten-Kommentare werden diesmal in Los Angeles gemacht. »Unter anderem mit deutschen Sprechern, die schon lange in den Staaten leben«, erzählt uns Achim Heidelauf. »So ist gewährleistet, dass die US-Soldaten in der deutschen Version nicht mit einem aufgesetzt wirkenden Akzent Deutsch sprechen.«

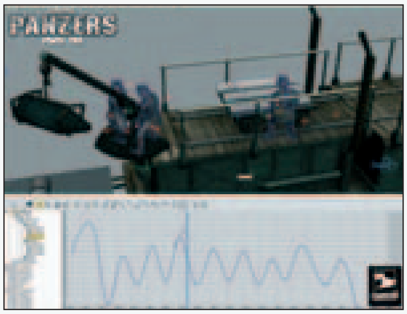
## Freeman greift ein

Bei einer Entwicklerkonferenz in London lernt Heidelauf den Drehbuchautoren David Freeman kennen (siehe Kasten auf Seite 21). Der ist mit Stemmeisenschwenker Gordon weder verwandt noch verschwägert, kämpft aber seit Jahren gegen langweilige Standardstorys und -dialoge in Computerspielen. Jetzt auch an der zweiten **Panzers**-Front: Wieder wird es jede Menge Zwischensequenzen rund um die Helden James Barnes, Jeffrey Wilson und Hans von Gröbel geben.

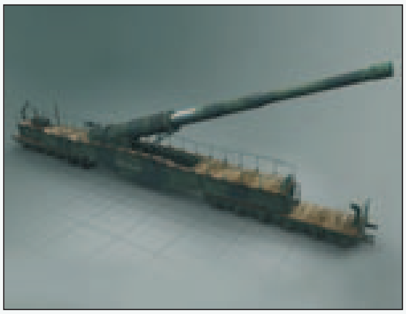
## VOM ORIGINAL ZUM MODELL

So kam das deutsche Eisenbahngeschütz K5 ins Spiel:

Ein gut erhaltenes K5 steht heute in einem amerikanischen Museum. Anhand von Fotos und Plänen sind die Abmessungen leicht zu rekonstruieren.




Mit 3D-Studio entwirft Stormregion zunächst ein Drahtgittermodell. Auch die Animationen der Kanoniere werden hier eingebaut.



Bereit für den Einsatz bei Anzio! Die echte Kanone hatte eine Reichweite von über 80 km. Insgesamt wurden 25 dieser Geschütze gebaut.

Dieses **Wüstenfort** hat 50 Abschnitte, die man einzeln zerlegen kann.

Statt auf (realistischer) Kilometerdistanz kämpfen Sie **auf Tuchfühlung**.

Einkaufsbummel im Panzerladen: Wir investieren gewonnene Prestigepunkte in einen neuen **Bison 2**.

Eine faule Partisanengruppe rückt auf einem **Traktor** vor. Bringt aber nix – das Ding ist langsaaaam.

Dazu gesellen sich der jugoslawische Partisanenführer »Wolf« sowie Dario und Sergio, zwei italienische Heldenbrüder auf der Achsenseite. Die Hauptfiguren kämpfen wieder munter querbeet, so wird der leicht versnobte Britenheld Barnes die Partisanen unterstützen, Seite an Seite mit dem US-Kameraden Wilson auf die Gegnerjagd gehen. Und sich wieder Wortgefechte mit seinem amerikanischen Freund liefern. »Die Charaktere werden in den Zwischensequenzen endlich lippensynchron sprechen – das haben wir beim ersten Panzers nicht mehr geschafft«, verspricht Achim Heidelauf.

## Capture the Heuwagen with the Mädels drauf

**Panzers 1** hatte noch andere Synchronisations-Probleme: beim Netzwerkmodus. Das soll natürlich nicht wieder passieren, deshalb wurde der alte Code gesprengt, der neue von Anfang an parallel zum Solospiel entwickelt. Auch neue Modi soll es geben. Etwa den »Mission Mode«, in dem Sie mit anderen Spielen kooperative Missionsziele lösen – zusätzlich zu den Kampagnenmissionen.

So schön gemeinsame Multiplayer-Ziele auch sein mögen, bei der Liebe hört die Freundschaft auf: Fasziniert hat uns nämlich ein ganz anderer Modus – eine Art »Capture the Flag«-Variante. In der müssen Sie einen Heuwagen voller Bräute erobern, vor den Mitspielern verteidigen und in die eigene Basis eskortieren. Das klingt nach einer turbulenten Love Parade ...

*Martin Deppe*

## WENN DIE NACHT ZUM TAGE WIRD

Fahrzeuge haben jetzt Scheinwerfer, die Sie an- und ausschalten können – was sich auch taktisch auswirkt.

Panzer sind nachts besonders **anfällig gegen Infanterie** – da helfen die Lampen (Lichteffekte noch nicht final).

Bei Absetzbewegungen sollten Sie die Scheinwerfer aber ausknipsen – bevor Ihre Panzer ausgeknipst werden.

## CODENAME PANZERS 2

Video

| | |
|---|---|
| Genre | Echtzeit-Taktik |
| Entwickler | Stormregion |
| Version | spielbare Alpha |
| Termin | 2. Quartal 2005 |
| Einschätzung | hervorragend |

*Martin Deppe:*

»Schon das erste Panzers fackelte nicht nur ein Grafik-Feuerwerk ab – sondern brachte sympathische, menschliche Helden, viel Witz und abgefahrene Missionen ins bis dahin reichlich trockene Weltkrieg-Zwo-Genre. Panzers 2 ist noch treffsicherer: Jeder Einsatz brennt vor Kinodramaturgie, ohne ins Sternenbanner-schwenk-Pathos abzudriften. Und die neuen Sound-Effekte müssen Sie einfach gehört haben!«

# STURM AUF TOBRUK

Ihre Infanteristen können **Gebäude** besetzen – ideal für Hinterhalte. Sobald Sie einen Trupp hineinschicken, klappt das Bauwerk auf und zeigt seine detaillierte Inneneinrichtung.

In dieser Mission können wir **Luftunterstützung** anfordern: Tiefflieger und Bomber. Während die Jagdflugzeuge fast sofort angreifen, brauchen die Bomber einige Zeit für den Anflug. Setzen Sie die schweren Maschinen also lieber gegen stationäre Ziele ein.

Der **Tiger** rechts ist der stärkste Panzer im Spiel. Hier wird er außerdem von zwei Reparaturfahrzeugen (links) laufend Instand gehalten.

1 Unser Startpunkt mit dem Helden Barnes (rechts oben). Da die Tobruk-Mission die zweite in der alliierten Kampagne ist, haben wir schon einige erfahrene Einheiten. Die werden wir auch brauchen ...

2 Oje, ein Minenfeld – aber mit Infanterie und Spähfahrzeugen können wir die bösen Bodenböller aufspüren und wegschießen.

3 Hier muss irgendwo unser Spion sitzen, den wir kontaktieren sollen. Blöd nur, dass die Deutschen und Italiener Verteidigungslinien errichtet haben. Hilft nichts, wir müssen durch.

4 Wenn wir schnell genug sind, können wir das Kriegsschiff »San Giorgio« angreifen. Denn der Pott dampft aus dem Hafen und nimmt uns von See her unter schweres Feuer. Je stärker wir ihn vorher beschädigen, desto schwächer sein Beschuss.

5 Ein verstecktes Bonusziel: Irgendwo auf dem Basar steht ein deutsches Funkgerät. Wenn wir es freikämpfen, können wir fieserdings die feindliche Luftunterstützung umleiten ...

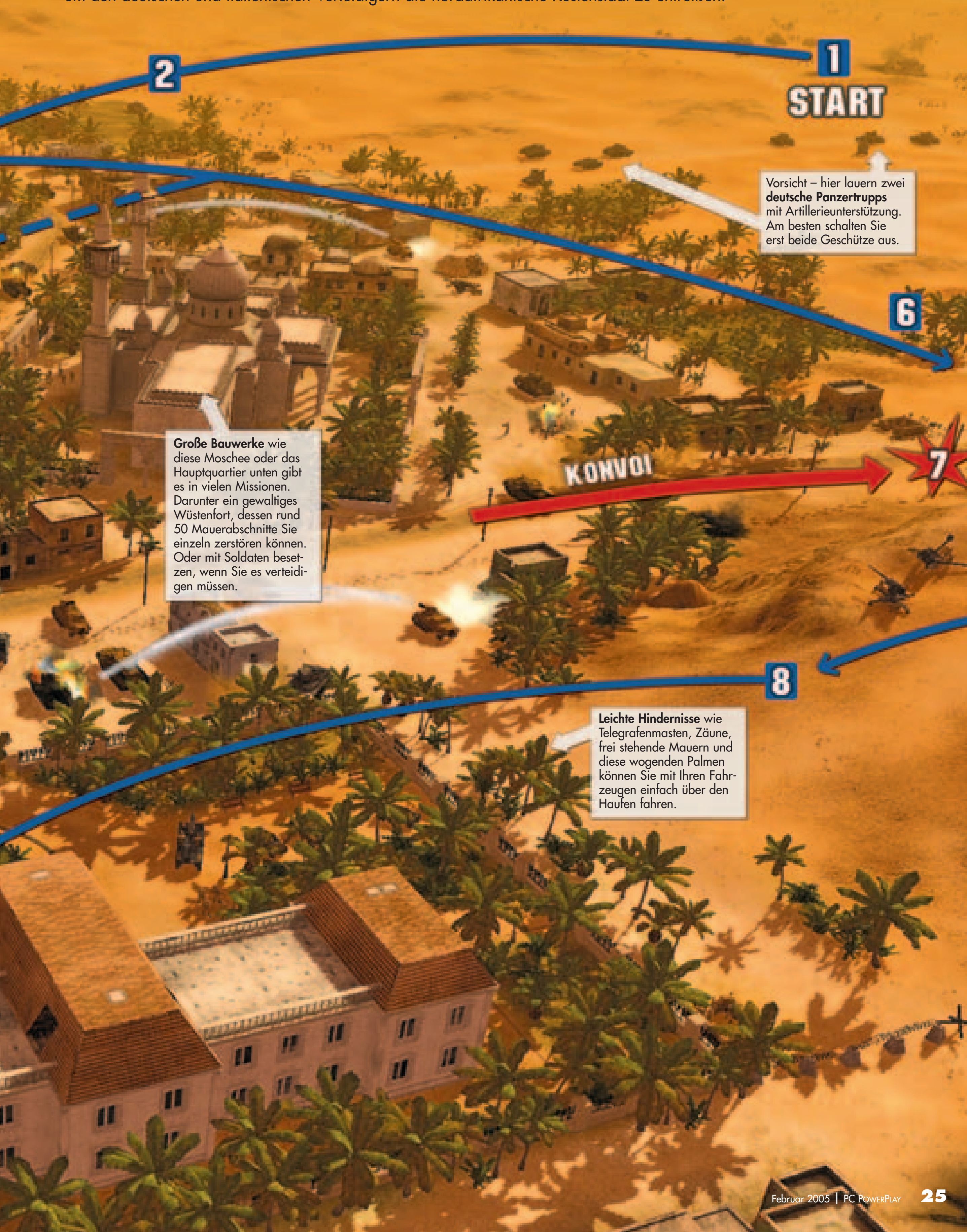
6 Der Spion hat uns verraten, dass ein Konvoi aus 30 Fahrzeugen aus der Stadt flieht. Falls wir die Hälfte zu Kleinmetall verarbeiten, bringt uns das Extra-Erfahrung und Prestige!

7 Am Ende der Ausfallstraße »Via Balbia« haben die Achsenmächte einen Kontrollpunkt errichtet. Einnehmen!

8 Entlang der Hügel wimmelt es von feindlichen Geschützen. Wenn wir die erbeuten, können wir den Gegner mit seinen eigenen Waffen schlagen. Machen wir doch gerne ...

9 Showdown! Wir sollen das britische Hauptquartier zurückerobern. Dummerweise können sich die Verteidiger das denken und warten schon mit Panzerverbänden auf uns. Das wird haarig!

Tobruk, 13. November 1942. In der **zweiten Alliierten-Mission** haben wir alle Strategenhände voll zu tun, um den deutschen und italienischen Verteidigern die nordafrikanische Küstenstadt zu entreißen.



Auf dem Heimatplaneten der **Wookiees** sollen wir deren Häuptling vor Separatisten und Sklaventreibern retten. Zu guter Letzt tauchen sogar noch die Leibwachen eines bösen Sith-Lords auf, den Kinobesucher im Sommer als Bösewicht in Episode 3 sehen werden.

# STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

Die Republik sucht Rekruten: Wir sind in die Klonkriege gezogen und haben mit einer fast fertigen Beta-Version festgestellt, dass der Taktik-Shooter **mehr ist als ein Produkt vom Star-Wars-Fließband**.

Die **Star Wars**-Filme haben uns viel gelehrt: Schurken haben mehr Glück bei Frauen, die dunkle Seite ist cool, grüne Lichtschwerter sind schwul, und wer ohne Grammatik spricht, ist besonders schlau (*Anmerkung der Chefredaktion: Interessant diese These ist, junger Redi...*)! Doch was wir nicht erfahren: Wie fühlen sich die Statisten eigentlich, bevor sie in den Filmen in die Lichtschwerter der Jedi gescheucht werden? Und fühlen alle das Gleiche, weil sie geklonte Krieger aus der gleichen DNA sind? Die Antworten auf diese brennenden Fragen soll der Taktik-Shooter **Republic Commando** liefern.

Wir konnten eine fast fertige Preview-Version des Spiels ausführlich spielen. Die **Star Wars**-Fans in der Redaktion basteln seitdem fleißig an ihren Blastern, denn das Spiel hinterlässt trotz fehlender Jedi-Kräfte und Laserschwerter (oder gerade deshalb?) einen unglaublich guten Eindruck.

## Mein Name ist 38

Unsere Reise ins **Star Wars**-Universum startet auf einem uns unbekannten Planeten. Wir lernen keine Eltern kennen, haben keine Familie, und keiner hier hat einen Namen – es gibt nur Nummern. Wir sind Nummer 38 und sollen Talent zu etwas Besonderem haben. Zusammen mit anderen Zahlen werden wir deshalb zu Elitekriegern ausgebildet. Und direkt aus der Militärakademie geht's in einen der größten Konflikte, den das **Star Wars**-Universum je gesehen hat: die Klon-Kriege. Die Separatistenarmeen kämpfen gegen die Truppen der Republik. Letztere setzt riesige Klonheere ein, um die Herrschaft über die Galaxis zu sichern – und wir mitten drin. **Republic Commando** spielt genau zwischen **Episode 2** und dem dritten Prequel der Science-Fiction-Trilogie, das im Mai 2005 in die Kinos kommt. **Episode 3: Die Rache der Sith** soll nur noch das Ende des großen Krieges zeigen. Doch im Taktik-Shooter erleben wir hautnah einige der wichtigsten Momente mit.

## Im Helm verbunden

Ein nerviges »Hindernisparcours mit Schießstand«-Tutorial ersparen uns die Entwickler von **Republic Commando** und schicken uns direkt ins

Die **Briefings** sind kurz, Details gibt's erst später über Funk.

**EMP-Granaten** sind am effektivsten gegen Droiden und Schutzschilde.

Die so genannten Slaver kämpfen mit alten **Schrotflinten**.

Vor **Explosionen** weichen die Commandos automatisch zurück.

Kampfgebiet. Im Landungsschiff auf dem Weg zum Planeten Geonosis bekommen wir schnell noch ein paar Anweisungen, der Rest ist Improvisation. Viele Ziele oder Befehle gibt die Einsatzleitung erst später im Missionsverlauf per Funk durch. Deshalb trägt jeder Soldat einen Spezialhelm, der Position und Gesundheit seiner Kameraden und zusätzlich das aktuelle Auftragsziel anzeigt.

Auf der Planetenoberfläche angekommen, stehen wir alleine da und sollen unser Team finden. Während wir nach Waffen und Kameraden suchen, laufen wir durch einen breiten Erdgraben. Links und rechts davon tobt eine (geskriptete) Schlacht. Laserbündel pfeifen über den Bildschirm, Angriffsjäger feuern Raketen auf riesige Kampfläufer, und überall bekriegen sich Droiden der bösen Handelsföderation und Klonkrieger-Rekruten. Da wir als Commando einen höheren Rang haben, salutieren die Verbündeten und fassen durch unsere Anwesenheit neuen Mut im Kampf gegen die Blechbüchsen.

## Klon-Quartett

Nach einigen kurzen Scharmützeln mit den leicht gepanzerten Droiden treffen wir endlich unsere Teammitglieder. Ein wenig im Widersinn zu dem Begriff Klonkrieger hat jeder eigene Charakterzüge: Nummer 40 (Spitzname »Fixer«) ist unsere rechte Hand. Ein Soldat, der sich streng an die Vorschriften hält und außerdem hervorragend Computersysteme hackt. 62 (Spitzname »Scorch«) ist der Witzbold der Gruppe. Er macht gerne Scherze über Sprengstoff und kann ausgezeichnet mit selbigem umgehen. 07 (»Sev«) ist der Nörgler vom Dienst. Seine bevorzugte Waffe ist das Präzisionsgewehr, mit dem er locker ein paar anrollende Droideka zu handlichen Päckchen für den Wertstoffhof verarbeitet.

Wir sind der Kopf des Teams. Die Jungs folgen uns automatisch und gehorchen blind unseren Befehlen. Die geben wir per Benutzen-Taste an bestimmten Orten. Zum Beispiel schicken wir Nummer 40 eine Türkonsole knacken oder lassen Scorch einen feindlichen Gleiter im Hangar sprengen. Zusätzlich dazu geben wir über die Funktionstasten die Kampfformation an. Im »Suchen und Vernichten«-Modus laufen die Commandos schon mal selbstständig in einen Gang und räuchern dort versteckte Droiden aus. Ein weiteres Beispiel ist »Position halten«. In einem Radius um die anvisierte Stelle (per blauen Kreis markiert) erledigen unsere Jungs jeden Gegner.

## Totales Chaos

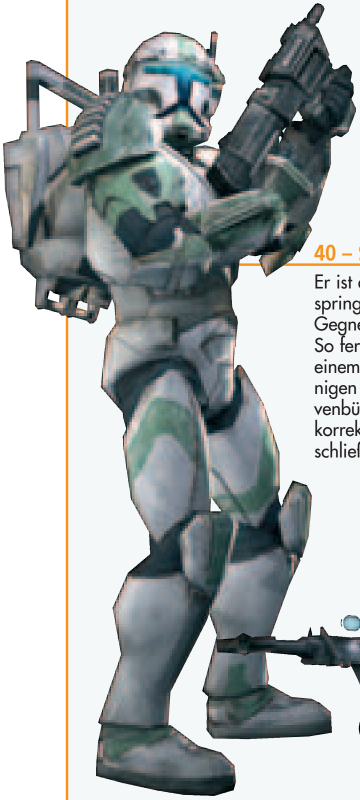
In den Missionen sieht das dann so aus: Wir sollen auf einem Geisterschiff nach dem Rechten sehen. Natürlich liegen dem Hauptquartier keine Informationen vor, wir müssen also alles auf eigene Faust herausfinden. Wieder landen wir alleine auf dem riesigen Raumer und durchstöbern leere Frachträume und Gänge. Die beklemmende Atmosphäre fühlt sich ein wenig an wie im Film **Event Horizon**. Endlich finden wir erste Spuren: Leichen, und plötzlich greift uns ein Roboter an. Von jetzt an geht alles ganz schnell. Separatisten haben das Schiff gekapert und tauchen ab sofort an jeder Ecke auf, schlüpfen aus Luftschächten und brechen sogar durch Deckenplatten.

Jetzt müssen wir das Team gut koordinieren, denn allzu viele Lasertreffer hält selbst der stärkste Elitesoldat der Republik nicht aus.

Aus sicherer Deckung lassen wir einen Scharfschützen Stellung beziehen – etwa hinter einer Kiste. Das muss kein bestimmter Kamerad sein, im Klonkrieger-Team kann jeder alles. Der einzige Unterschied: Knackt der Sprengstoffexperte einen Computercode, braucht er entsprechend länger.

Der Sniper nimmt sofort auftauchende Gegner unter Beschuss. Der Rest der Truppe verteilt sich automa-

## DIE DREI BEGLEITER

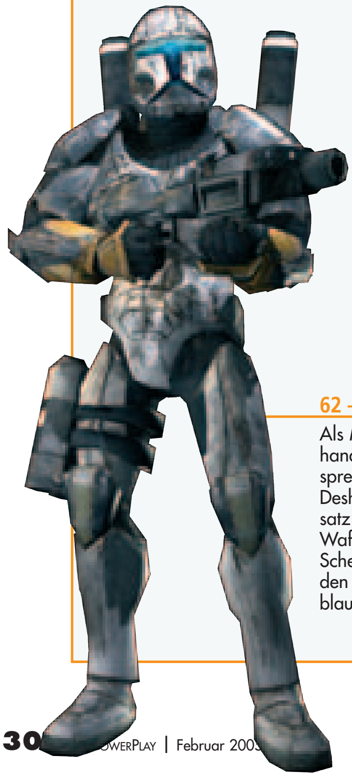


**40 – Spitzname: Fixer**

Er ist der Vernünftige im Team. Am liebsten springt er mit seiner Vibro-Klinge auf Gegner zu und erledigt sie im Nahkampf. So fertigt er zum Beispiel Geonosianer mit einem Würgegriff ab oder zerlegt mit wenigen Klingenhieben Droiden wie Konservenbüchsen. Bei Funksprüchen ist er stets korrekt, vermeidet Kraftausdrücke und schließt jeden Satz mit dem Wort »Sir« ab.

**07 – Spitzname: Sev**

Der ewig schlecht gelaunte Nörgler findet immer etwas zum Meckern. Entweder ist ihm die Munition zu knapp, der Helm zu eng oder der Gegner zu harmlos. Außerdem gibt er oft per Funk Kommentare zu den Witzen von Scorch ab. Seine bevorzugte Waffe ist das Scharfschützengewehr. Deshalb gibt er meistens aus der zweiten Reihe Deckung.



**62 – Spitzname: Scorch**

Als Meister für explosive Problemlösungen handelt Scorch stets nach dem Motto »erst sprengen, dann die Einzelteile untersuchen«. Deshalb zieht er auch den Granatwerferaufsatz des Standardgewehrs jeder anderen Waffe vor. Per Funk ist er immer mit einem Scherz zur Stelle – vor allem zu unpassenden Momenten: »War es nun der rote, der blaue oder der gelbe Draht?«

Die **Droiden** der Handelsföderation sind die häufigsten Gegner.

tisch bei Feindfeuer auf die restliche Deckung, bolzt aber mit dem Blaster auf die Angreifer. Wieder markieren wir per Benutzen-Taste einen Kampfdroiden, die Kameraden reagieren prompt und schießen auf das neue Ziel. Die KI des Klonteams funktionierte in unserer Beta-Version bereits ausgezeichnet. Einziger echter Nachteil: Gegen harte Brocken wie mit Schilden geschützte Droideka verwenden die Jungs nur nach direkter Anweisung eine andere Waffe als den Standard-Blaster.

### Waffenbaukasten

Das Standard-Gewehr der Klonkrieger ist eine Art modernes Schweizer Armeemesser. Normalerweise benutzen wir die Wumme als Blaster. Sobald wir einen Präzisionsgewehraufsatz gefunden haben, klappen wir ganz einfach einige Teile weg und andere aus – fertig ist das Sniper Rifle. Auf die gleiche Weise können wir sogar einen Granatwerfer zusammenschrauben. Allerdings braucht jede Modifikation der Waffe ihre eigene Munition, und die ist mitunter Mangelware. Wir waren in einer Droidenfabrik unterwegs, in der es Munition gab wie Sand am Meer. In der folgenden Mission auf dem Geisterschiff fanden wir hingegen kaum Nachschub. Dadurch sind wir gezwungen, unser Team noch taktischer einzusetzen, denn den Klon-Jungs gehen im Gegensatz zu uns nie die Kugeln aus.

Zusätzlich zur Hauptwaffe benutzen wir unterschiedliche Granatentypen. Eine EMP-Bombe legt zum Beispiel Schutzschilde und elektrische Gegner wie Droiden lahm. Blendgranaten schaden wiederum nur humanoiden Feinden wie den Slavern.

### Für Profi-Krieger

In den Kämpfen müssen alle Handgriffe sitzen, damit wir der Gegnerhorden Herr werden. Auf Geonosis sollen wir etwa eine feindliche Basis infiltrieren. Der Weg dorthin führt durch einen langen Canyon – der ideale Ort für einen Hinterhalt. Und

Die Flammenstrahlen der **Geonosianer** richten sehr viel Schaden an.

Teammitglied Fixer erwürgt einen Geonosianer **im Nahkampf**.

Feinde versuchen, sich unter Laserbeschuss weg zu **ducken**.

bereits wenige Augenblicke später wabert die Luft von den Feuerstrahlen der angreifenden Geonosianer. Die Insektenkrieger fliegen mit langen Lanzen auf uns zu oder greifen mit ihren Flammenwerfern aus der Luft an. Deckung gibt es kaum. Also postieren wir hinter dem einzigen Felsen unseren Scharfschützen.

Danach werfen wir einen Thermaldetonator in die Höhle, aus der die Feinde kommen. Im nächsten Augenblick schicken wir Scorch zu einer Felswand, wo wir einen Durchgang sprengen können. Zusammen mit den anderen geben wir ihm Deckung. Durch den nun geöffneten Felsspalt stapfen schwere Kampfdroiden heran. Zeit für eine EMP-Granate. Sobald die Schilde der Blechkameraden unten sind, geben wir Feuerbefehl und schalten so auch diese Bedrohung aus. Später müssen wir in einer ähnlichen Szene auch noch mit zwei Selbstschussanlagen über unseren Köpfen fertig werden und dabei unter Zeitdruck eine Tür knacken.

## Unkaputtbar

Wir haben unser Team auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad durch ein halbes Dutzend Missionen geführt (alle in mehrere Abschnitte unterteilt) und mussten einige Male die »Quickload«-Taste bemühen. Und das, obwohl die Mission nur dann als gescheitert gilt, wenn alle Commandos tot sind. Denn die Klonkrieger können gefallene Kollegen mit einem Taschendefibrillator wiederbeleben. Die aufgepäppelten Jungs stehen dann mit halber Lebensenergie wieder auf und kämpfen sofort weiter. Wenn wir fallen, dann haben wir die Wahl, direkt Hilfe zu rufen oder die Jungs erst fertig kämpfen zu lassen.

Frische Lebenspunkte gibt's an den so genannten Bacta-Stationen, die überall in den Levels verteilt sind. Dort können wir uns zusammenflicken lassen oder die anderen zum Heilen schicken. Tobt gerade kein Kampf, gehen die Commandos sogar selbstständig zur Energiezapfsäule.

## Gleiche Wellenlänge

In unserer Preview-Version gab es kaum Spielabschnitte, in denen wir nicht voll beschäftigt waren. Ständig halten uns Gegner und Team auf Trab. Dadurch entsteht ein extremes Mittendrin-Gefühl, das sich vor allem durch die Funknachrichten der Begleiter und des Hauptquartiers noch verstärkt. So müssen wir zum Beispiel in einem explodierenden Raumschiff unter Zeitdruck einen Ausweg suchen. Mitten in die beklemmende Hektik dröhnt plötzlich der Funkspruch von Scorch: »Erinnert mich das nächste Mal daran, dass ich das Raumschiff erst verlasse und dann in die Luft sprenge!« Bei einer anderen Gelegenheit veräppelt Sev den Sprengmeister. Scorch: »Wir sollten diese Felswand hier sprengen, Sir. Und ich sag' das nicht nur, weil ich gerne Sachen in die Luft jage!« Sev: »Doch, genau deshalb sagst Du es!«

Parallel zu den Dialogen zwischen den Teammitgliedern funkt uns regelmäßig das Hauptquartier an und gibt neue Missionsdaten durch. Finden wir etwa eine Droidenfabrik, sollen wir zuerst die Datenbank hacken und kopieren, danach alles in die Luft jagen und schließlich noch rechtzeitig einen Ausweg finden.

*Patrick Hartmann*

## REPUBLIC COMMANDO

Demo

| | |
|---|---|
| Genre | Taktik-Shooter |
| Entwickler | LucasArts |
| Version | Beta |
| Termin | 1. März 2005 |
| Einschätzung | hervorragend |

*Patrick Hartmann:*

»Als absoluter Verächter der neuen Star-Wars-Filme war ich sehr skeptisch, wie sich das Klonkrieg-Szenario anfühlt. Doch LucasArts hat es tatsächlich geschafft, sich angenehm weit von den Filmen zu entfernen, ohne die gewohnte Sternenkrieg-Atmosphäre aufzugeben. Außerdem haben die witzigen Funkdialoge zum Glück nichts mit dem Slapstick-Humor von Jar Jar Binks zu tun.«

Wir zerstören per **Turbolaser** einen dicken Pott der Handelsföderation.

Das **Helmvisier** reinigt und repariert sich per Scheibenwischer.

# SIMS 2 WILDE CAMPUS-JAHRE

Die Sims werden geboren, wachsen auf und sind erwachsen. Was passiert dazwischen? Tim LeTourneau von Maxis hat uns präsentiert, **was sie auf dem College so anstellen.**

Insgesamt sieben Addons sind zu **Die Sims** erschienen. **Wilde Campus-Jahre** ist die erste Erweiterung für den Nachfolger – weitere werden folgen. Jetzt dürfen Sie aber erstmal mit Ihren Sims aufs College gehen. Eine Idee, die Maxis bereits für den Vorgänger hatte, aber nicht verwirklichen konnte. Denn warum sollten Babys oder erwachsene Sims aufs College gehen? Dank der vielschichtigen Altersstruktur im Nachfolger kein Problem mehr. Trotzdem führten die Entwickler eine weitere Altersklasse ein: die »jungen Erwachsenen«.

Mit denen machen Sie die neue Nachbarschaft unsicher, um die **Wilde Campus-Jahre** Ihre **Sims** 2-Welt erweitert. Vorher wählen Sie jedoch aus drei verschiedenen Vorlagen für diese Nachbarschaft oder bauen die Penne nach, auf der Sie selbst die Schulbank gedrückt haben. Neben dem Uni-Komplex gehören dazu auch Wohnheime, Fitnesscenter, Bibliotheken und andere Einrichtungen. Die lassen sich in andere Nachbarschaften einbinden und bieten den Sims auch dort neue Betätigungsfelder.

## Wohnungssuche

Zunächst einmal nistet man sich mit einem vorgefertigten, bereits aufgezogenen oder neu erstelltem Sim in einem Wohnheim ein. Dazu pickt man sich aus den freien Zimmern eins heraus – an der Tür prangt ab sofort ein kleines Portrait der Spielfigur. Man kann dann übrigens nur das eigene kleine Reich einsehen. Solange man die anderen Zimmer nicht betritt, weiß man nicht, was dort vorgeht. Das ist die wohl größte spielerische Neuerung in **Wilde Campus-Jahre**: Man steuert nicht mehr alle Sims in der unmittelbaren Umgebung. Der eigene Zögling lebt mit unzähligen KI-gesteuerten Charakteren auf engstem Raum.

Die neuen Einrichtungsgegenstände, Tapeten und auch die neuen Kleidungsstücke sind speziell auf das **College-Szenario** zugeschnitten. Wer's nicht allzu bunt mag, hat schlechte Karten.

Die **College-Sims** vertreiben sich anders die Zeit als ihre Verwandten in Die Sims 2.

Zum Schulalltag gehört auch fleißiges **Lernen**. Sonst gibt's schlechte Noten.

## VON DER KISSENSCHLACHT BIS ZUM PFLANZENMELKEN – **EINIGE NEUERUNGEN IM ÜBERBLICK**

Wir stellen Ihnen sechs der spaßigen bis skurrilen Neuheiten des Addons vor.

Jetzt können Sie Instrumente kombinieren. Abhängig von den Fähigkeiten der Musiker spielen diese mehr oder weniger harmonisch zusammen.

Neben der Kuhpflanze gibt es als Laufbahn-Belohnung auch ein Heimset für plastische Chirurgie, mit dem Sie das Aussehen Ihres Sims verändern.

Die entsprechende Erfahrung vorausgesetzt, kann Ihr Sim zu Fotoshootings einladen. Die Bilder dürfen Sie dann einrahmen und im Spiel aufhängen.

Harmloses Kitzeln ist out. Diesmal toben sich die Sims in Kissenschlachten aus oder schmeißen sich Wasserbomben an den Kopf.

College-Zeit ist Party-Zeit. Dementsprechend gibt's in Wilde-Campus-Jahre jede Menge Klamotten, damit Sie für jedes Motto passend gekleidet sind.

Studenten laden nicht zum Grillen ein. Deshalb veranstalten Sie ab sofort gemütliche Abende mit Bier und dem abendlichen Sportprogramm.

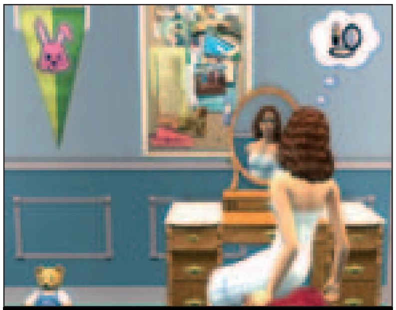
Das ändert sich, wenn Sie mit Nebenjobs oder Stipendien nach und nach ausreichend Kleingeld für eine neue Bleibe angespart haben. Dann geht's in die eigene Wohnung oder sogar ein eigenes Häuschen. Über eine neue Schaltfläche können Sie dann auf Knopfdruck jeden beliebigen Bewohner aus der Nachbarschaft dazu verdonnern, WG-Kumpane Ihres Sims zu werden. Und ihn dann natürlich auch so kontrollieren wie gewohnt.

### Keine krummen Finger

**Wilde Campus-Jahre** macht Schluss mit dem gemeinen Vorurteil, Studenten würden ein Lotterleben führen. Um nicht hochkant vom College zu fliegen, muss man wenigstens halbwegs gute Noten einfahren. Das funktioniert wie die Beförderungen im Hauptprogramm: Wo man dort vor dem Spiegel das Selbstvertrauen aufpolierte, wird nun mit Büchern

Partys sind im Addon Wilde Campus-Jahre an der Tagesordnung. Hier lernt Ihr Sim jede Menge neue **Freunde** kennen, die er später eventuell zum Hausputz verdonnern kann.

In den **Wohnheimen** tummeln sich sehr viele Sims auf engstem Raum.



Die kleine **Studentenbude** können Sie wie gewohnt mit Krimskrams einrichten.

gebüffelt, um für die nächsten Klausuren gewappnet zu sein. Hin und wieder schleppt man sich dann auch noch zu Vorlesungen oder erledigt Hausaufgaben. Das kann ganz schön stressig werden, wenn nebenbei noch der Hausputz wartet oder am Abend eine Party ansteht.

Dem können Sie entgegenwirken. Erfüllen Sie die individuellen Wünsche Ihres Sims, steigt nicht nur seine Laune, sondern auch ein neu hinzugekommener Einfluss-Balken. Steht der hoch genug, überredet Ihr Zögling seine Freunde ganz leicht, Arbeiten für ihn zu erledigen – und legt sich derweil auf die faule Haut. Die Kumpels putzen dann beispielsweise die Bude oder machen die Hausaufgaben.

Natürlich entstehen in der wilden College-Zeit auch zarte **Liebesbande** zwischen den Kommilitonen.

## Sterben und leben lassen

Da das College-Leben nicht alles ist, gibt es auch diverse neue Laufbahnen. Eine davon widmet sich der Naturwissenschaft und schaltet bei Abschluss eine besonders abgefahrene Belohnung frei: die Kuhpflanze. Das Gewächs ähnelt der Fleisch fressenden Pflanze aus dem Film **Der kleine Horrorladen**, hat allerdings einen Kuhkopf mitsamt Euter am Kinn. Das Pflänzchen ist die beste Möglichkeit, sich lästige Sims vom Hals zu schaffen. Bitten Sie die nichts ahnenden Opfer einfach, die Kuhpflanze zu füttern – und beobachten Sie, wie die armen Seelen in den Schlund des Gestrüpps wandern. Der Clou: Ihr Sim melkt den eingetopften Wiederkäuer, um eine Lebensessenz zu gewinnen. Mit der lässt sich dann seine Lebenszeit dauerhaft verlängern.

Den verdauten Sim holen Sie zurück, indem Sie die neue Karriere des Paranormalen durchziehen und die entsprechende Belohnung kassieren: Ein spezielles Telefon, das nicht etwa eine Direktverbindung mit Batman herstellt. Gevatter Tod persönlich wartet am anderen Ende der Leitung und kann darum gebeten werden, verstorbene Sims aus seinem Reich zu entlassen. Allerdings möchte der Knabe dafür eine Spende haben. Der Sim wird zwar auch wiederbelebt, wenn man zu geizig ist – allerdings schlurft er dann als Zombie durch die Welt. Das kann durchaus praktisch sein, immerhin gilt für die Untoten Unsterblichkeit. Eine etwaige Familienplanung sollten die müffelnden Moder-Sims allerdings vergessen.

## Meine Bude, meine Klamotten, meine ...

Neben derart skurrilen Ideen dürfen natürlich auch obligatorische Addon-Inhalte nicht fehlen. Ihre Sims kleiden Sie mit neuen Klamotten ein und gackern etwa auf Studenten-Sausen als gefiederter Riesen-Gockel durch die Räume. Heruntergekommene Sofas oder versiffte Toiletten sorgen dagegen für Junggesellen-Charme in den eigenen vier Wänden.

Außerdem können die Sims auf neue Arten miteinander interagieren. Sie bewerfen sich mit Wasserbomben oder spielen an Billard-Tischen – die Partien bestehen dabei übrigens nicht aus vorgefertigten Animationen, sondern werden jedes Mal neu berechnet.

*David Bergmann*

Wer das College übersteht, hat es mit seinem Sim im späteren **Berufsleben** deutlich leichter.

## WILDE CAMPUS-JAHRE

| | |
|---|---|
| Genre | Strategie |
| Entwickler | Maxis |
| Version | Präsentation |
| Termin | 10. März 2005 |
| Einschätzung | noch nicht möglich |

*David Bergmann:*

»Schon alleine wegen der genialen Kuhpflanze will ich Wilde Campus-Jahre spielen. Die Entwickler haben eine ganze Reihe netter bis abgefahrener Ideen eingebaut; endlich kann ich die Lebensdauer meiner lieb gewonnenen Sims verlängern. Außerdem freue ich mich darauf, endlich die Bekannten dazu verdonnern zu können, meine Hausaufgaben zu machen. Zur Schulzeit wollte das niemand übernehmen.«

# BATTLEFIELD 2

Nach dem Ausflug ins Vietnam der 60er wagt Battlefield den Sprung in die nicht allzu ferne Zukunft: **Auf Schlachtfeldern im Nahen und Fernen Osten** soll der Multiplayer-Shooter dank behutsamer Verbesserungen zu alter Größe zurückfinden.

## GLATTER DURCHSCHUSS

Die genauere Trefferabfrage macht's möglich: Die von einem **F-15-Jagdbomber** abgefeuerte Hellfire-Rakete rast mitten durchs Passagierabteil dieses **Blackhawk-Helikopters** und kommt auf der anderen Seite wieder zum Vorschein. Aufgenommen mit der neuen **Spielrekorder**-Funktion.

**Flakpanzer** sind nicht gerade Helden der Straße, aber mit Lenkraketen und Maschinenkanonen wird dieses Monster selbst Abrams-Panzern gefährlich

**In Deckung!** Oder doch nicht? Battlefield 2 ordnet jedem Objekt einen Härtegrad zu, der entscheidet, welches Kaliber durchschlägt und welches nicht.

Die gemeine arabische Buckelschildkröte erkennt man unschwer an der **Tellermine** auf dem Rücken. Quark. Ist natürlich ein Sprengmeister.

Enge **Straßenschluchten** sind nicht das bevorzugte Einsatzgebiet von Hubschraubern. Aus nächster Nähe werden ihnen auch Gewehre gefährlich.

Das Rad wird **Battlefield** 2 zwar sicher nicht neu erfinden. Nach typischem Electronic-Arts-Schema planen die Entwickler größtenteils kleine, aber feine Detailverbesserungen. Mehr Neuerungen als beim Ableger **Battlefield Vietnam** werden Veteranen allerdings allemal zu sehen bekommen. Etwa eine Aufzeichnungsfunktion, die endlich für Cheater-Sicherheit bei Clan-Matches sorgen soll. Oder eine Helikopter-Steuerung, mit der auch Piloten-Neulinge auf Anhieb klar kommen sollen. Oder ein System, das die riesigen Levels automatisch verkleinert, wenn weniger Spieler teilnehmen.

## Zu Befehl!

Die Neuerung mit den wohl größten Auswirkungen auf den Spielablauf betrifft die Team-Organisation. Nach wie vor treten zwei Mannschaften im Netzwerk oder Internet mit Sturmgewehren, Panzern und Fluggerät gegeneinander an: US Army gegen chinesische und arabische Streitkräfte. Es gilt, die Stützpunkte der Gegenseite einzunehmen und die eigenen zu sichern. Diesmal dürfen beide Parteien vorab ihren Anführer wählen. Der kann auf einer Übersichtskarte etwa Feindpositionen auskundschaften, Artillerieschläge anordnen und natürlich seiner Truppe Befehle erteilen.

Genre-Veteranen kennen ein ähnliches System aus dem deutschen **Battlefield**-Konkurrenten **Söldner**. Allerdings hat sich dort auch gezeigt, dass die Kommandanten-Position auf öffentlichen Servern oft ungenutzt bleibt oder die Untergebenen die Anweisungen des großen Häuptlings schlichtweg ignorieren. Wie die Entwickler dieses Problem lösen wollen, konnten sie uns auf Nachfrage auch nicht verraten, als wir **Battlefield 2** in London Probe gespielt haben.

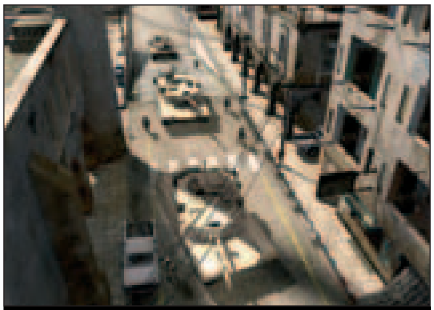
## Rot Eins an Rot Zwei

Zumindest die Verständigung sollte keine Schwierigkeiten mehr bereiten, haben die Programmierer **Battlefield 2** doch endlich echten Funkverkehr spendiert. Mikrofon vorausgesetzt, kann man sich nun auch ohne Umwege über Zusatzsoftware wie **Ventrilo** oder **Teamspeak** unterhalten. Damit's kein heilloses Durcheinander gibt, sind diverse Filterfunktionen eingebaut. So lassen sich ähnlich wie bei **Joint Operations** kleine Abteilungen aus einem halben Dutzend Personen gründen, die dann als geschlossene Einheit gemeinsam vorgehen und sich absprechen – die Positionen der Kumpels werden ständig eingeblendet. Besonders effektiv: Der Anführer des Platoons fungiert gleichzeitig als Spawn-Point. Sollte einer aus der Mannschaft mal ins Pixel-Gras beißen, kann er schon wenige Sekunden später wieder an der Seite seiner Clique vorrücken.

Wer kein Headset sein Eigen nennt, kann nach wie vor Kurzbefehle manuell übermitteln. Dank der überarbeiteten Meldungsmenüs funktioniert das viel schneller als früher. Einfach Objekt anvisieren, Befehlstaste drücken und via Menükreuz den passenden Spruch anwählen. Beim Blick auf einen Panzer erscheint da etwa »Fahrzeug gesichtet!«, liegt ein Verwundeter am Boden ist »Sanitäter hierher!« vorgewählt. »Unsere Methode sorgt dafür, dass das dann auch nur diejenigen zu hören bekommen, denen die Nachricht gilt. Es bringt wenig, einen Piloten um Hilfe anzufunken, wenn es Verletzte gibt«, erklärt **Battlefield**-Produzent Jamil Dawsary.

## Wir teilen brüderlich

Apropos Sanitäter: Die Feldärzte können nun nicht nur Angeschlagene



Die Levels sind nicht nur in die Breite, sondern vor allem auch in die **Höhe** gewachsen.

**Hubschrauber** erreichen ihre volle Schlagkraft nur mit zwei Spielern an Bord: Pilot und Schütze.

Bei einigen der veröffentlichten Screenshots haben die Entwickler kräftig mit dem **Bildbearbeitungsprogramm** nachgeholfen. Battlefield 2 sieht absolut überragend aus, aber das hier? Das ist albern.

wieder restaurieren, sondern sogar tödlich Getroffene wiederbeleben. Sofern sie rechtzeitig anhecheln, bevor der Verwundete den virtuellen Löffel abgibt. Für Heiler oder Supporter, die Kameraden mit Munition versorgen, gibt's damit ebenso viele Punkte zu verdienen wie für Kämpfer. Auch Fahrer oder Piloten finden sich jetzt nicht mehr regelmäßig am Ende der Highscorelisten wieder, bekommen sie doch anteilsmäßig Frags gutgeschrieben, wenn ihre Passagiere kämpfen. Jamil: »An Bord eines Cobra-Hubschraubers beispielsweise ist der Pilot lediglich fürs Fliegen verantwortlich, das Ballern übernimmt der Gunner. Trotzdem sammelt der Chauffeur ebenso Punkte wie der Schütze.« Wirkt irgendwie vertraut? Auch hier stand **Joint Operations** Pate.

## Karl Mustermann, der Panzerheld

Cool: Ausdauernde Spieler verdienen sich Orden, die permanent gespeichert werden. So gibt's für zehn Minuten am Steuerkreuz eines Abrams-Tanks die Bronzene Panzernadel. Für die goldene Version müssen's dann schon ein paar Stunden auf dem Fahrersitz und einige Abschüsse sein.

Die Auszeichnungen machen sich nicht nur gut im persönlichen Trophäenschrank. So können die Mitspieler auf einen Blick erkennen, wer sein Handwerk beherrscht und wer erst noch lernen muss, wer sich als Sani und wer sich als Aufklärer bewährt hat. Wenn die Zeit noch reicht, wollen Jamil und seine Jungs auch noch faire Spieler mit speziellen Awards belohnen und eine Warnung vor schwarzen Schafen einbauen. »Wer permanent als Teamkiller auffällt, wird gebrandmarkt.«

## High-End Hardware

Der Szenariowechsel hin zu modernen Konfliktschauplätzen bringt naturgemäß neue Einsatzfahrzeuge und Waffen mit sich. Etwa Lenkraketen.

## BEFEHL VON OBEN

Zu Beginn jeder Partie dürfen beide Teams einen Anführer wählen. Der nimmt dann nicht als gewöhnlicher Soldat am Spielgeschehen Teil, sondern gibt via Kommandanten-Karte seinen Untergebenen Befehle.

Zum einen ordert er Nachschub an Munition und Verbandskästen, der prompt am Fallschirm eintrudelt. Achtung beim Absetzen: Die Gegenseite kann sich dieses Präsent ebenso unter den Nagel reißen.

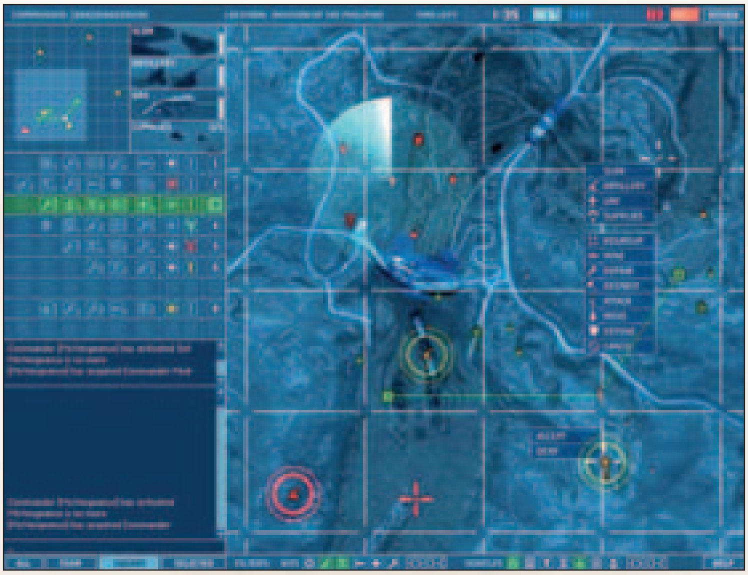
Zum anderen spürt er gegnerische Einheiten über Satellitenaufklärung oder ferngesteuerte Drohnen auf. Sonst sieht er nur, was seine Jungs ebenfalls sehen.

Außerdem darf der Oberbefehlshaber Artillerieschläge anordnen. Die sind zwar selten zielsicher, halten den Gegner aber garantiert eine Weile unten.

Mit direkten Ordern an seine Mitstreiter markiert der gewählte Offizier schießlich Wegpunkte oder Angriffsziele auf der Karte, die für die anderen dann in der Spiewelt mit Pfeilen deutlich gekennzeichnet werden.

### Generalgegenschlag

Aber Achtung: Der General verfügt keineswegs über gottgleiche Fähigkeiten. Die Kanonen für die Artillerieschläge beispielsweise sind direkt auf der Karte zu finden. Schafft es Team 2, die Ari von Team 1 zu demolieren, dürfen sie sich fortan sicher vorm Granatenhagel fühlen. Nur ein Pionier kann die Beschädigungen wieder reparieren.



Eine frühe Version des **Commander-Menüs**. Links Radar, Sonderfähigkeiten, darunter die Spielerliste und das Chat-Fenster. Rechts die Übersichtskarte mit aufgeklapptem Befehlsmenü.

Auch dieses Bild ist geschönt. Macht aber nix, zumindest setzt es anschaulich in Szene, wieviel Mühe sich die Grafiker mit der Ausarbeitung der Waffen- und **Vehikelmodelle** gemacht haben.

Verglichen mit den braunen Wüstenlevels sind die **China-Einsätze** geradezu farbenfroh.

Nicht alle **Gebäude** auf den Karten lassen sich auch betreten, aber die an Schlüsselpunkten.

Die verleihen Panzerknackern noch mehr Wumms als aus **Battlefield Vietnam** gewohnt. Die enorme Reichweite und Wendigkeit der Geschosse machen Infanteristen noch einmal mächtiger, als sie das im Quasi-Vorgänger ohnehin schon waren. Eine Rakete ins Heck oder eine sauber platzierte Sprengladung verarbeiten auch einen mächtigen Abrams-Panzer zu Altmetall. Den einstigen Königen des Schlachtfelds bleibt da nur, sich einzunebeln und zum traurigen Rückzug zu blasen.

Noch fieser: Kundschafter können Ziele per Lasermarkierer anpeilen und Luftunterstützung anfordern. Die Bomben der Kampfjets treffen dann fast wie von allein ins Schwarze. Glücklicherweise warnt ein Signalton die Panzerbesatzung, so dass sie noch rechtzeitig Deckung suchen kann. Flugzeugbesatzungen sind besser dran: Die können mit Tauschkörpern und gewagten Manövern die Hitze suchenden Raketen ablenken.

## U-Boot abgetaucht

Ob sich die Fluggeräte wirklich einfacher steuern lassen, wie uns Produzent Jamil Dawsary verspricht, lässt sich noch nicht abschließend beantworten. Zumindest klappt der Schwebflug mit den Helis besser als früher. Die Jagdbomber wie die F-15 oder Su-34 waren allerdings noch gar nicht eingebaut. Jamil: »Wir haben immer noch nicht ganz raus, wie wir die Geschwindigkeit dieser Maschinen einigermaßen realistisch umsetzen können, ohne dass man binnen zwei Sekunden aus dem Level rast, wenn man den Schubregler bis zum Anschlag drückt.«

Ansonsten sind alle Arten von Kampfvehikeln vorhanden, die schon die Fuhrparks der beiden vorangegangenen **Battlefields** füllten: Schützenpanzer, Geländewagen, Transporthelis, Flakpanzer und viele mehr. Ausnahme: die wirklich großen Brocken wie Schlachtschiffe oder U-Boote. Lediglich für einen Level haben die Designer einen Flugzeugträger eingeplant. Der liegt aber fest vor Anker und dient als Basis für Hubschrauber und Landungsboote.

## Stadt, Land, Fluss

Der Flugzeugträger deutet es dezent an: Auch in **Battlefield 2** gibt's wieder Insel-Szenarien. Andere Levels sind unter dem Eindruck des aktuellen Konflikts im Irak in Wüsten und Steppengebieten angesiedelt, weitere in zerklüfteten Berglandschaften in der Mandschurei, sogar dicht bebaute Städte gibt es zu erkunden. Hier verkommen die mächtigen Panzer vollends zur Nebensache, zählen stattdessen schnelle Reaktionen im Häuserkampf Mann gegen Mann.

Die Karten sollen bis zu vier Mal so groß wie die umfangreichsten von **Battlefield 1942** werden. Sollten sich statt der Maximalzahl von 64 einmal nur 32 oder 16 Spieler einfinden, werden die Maps automatisch verkleinert, Einstiegspunkte und Feldlager entsprechend konzentriert.

## Schönheit hat ihren Preis

Grafisch macht **Battlefield 2** gegenüber der Vietnam-Episode noch einmal einen Sprung nach vorne. Die Texturen wirken realistischer, die Landschaften natürlicher, die Figuren lebensechter – vor allem dank Ragdoll-Physik. Angesichts der Tatsache, dass das Spiel allerdings selbst auf den mit Athlon 64 4000 und Geforce 6800 ausgestatteten Testrechnern nicht ganz ruckelfrei lief, steht allerdings zu befürchten, dass die Systemanforderungen im Vergleich zum Vorgänger noch um ein ganzes Stück angehoben werden. Laut Jamil wird flüssiges Spielen kaum unter 2,0 GHz Prozessorpower und 1,0 GByte RAM möglich sein. Allerdings habe man bis zum Release noch viel Zeit, die Grafikroutinen zu optimieren.

## Mach mir die Mod!

Weil die Entwickler wissen, dass gerade de Multiplayer-Spiele von einer aktiven Fangemeinde leben, wird **Battlefield 2** mit einem umfangreichen Mod-Baukasten ausgeliefert. Mit dem basteln Hobby-Designer nicht nur frische Levels, sondern können sämtliche Spielinhalte von den 3D-Modellen der Fahrzeuge bis hin zu den Animationen der Spielfiguren verändern. »Wir sind schon wahnsinnig gespannt, was sich die Battlefield-Fans alles einfallen lassen. Vielleicht schaffen sie ja wieder so eine coole Mod wie damals Desert Combat für Battlefield 1942«, sagt Jamil.

## Soldat allein zu Haus

Schlechte Nachricht für Einzelkämpfer: Einen waschechten Solomodus wird's auch im dritten **Battlefield**-Anlauf nicht geben. Lediglich Scharmützel gegen Bots stehen auf der Tagesordnung. Aus Zeitmangel, sagen die Entwickler. Wir sagen: Wenigstens ein Tutorial sollte drin sein, damit Neulinge die Internet-Partien nicht gleich wieder frustriert aufgeben.

Aber vielleicht geht ja ein anderer lange gehegter Wunsch der Spielerschar in Erfüllung: Die Macher denken derzeit darüber nach, endlich weibliche Spielermodelle einzubauen. Das Szenario zumindest würde passen, schließlich stehen in der US-Army viele Frauen ihren Mann. Einziges Problem: Es müssen dringend elegantere Lauf-Animationen her!

*Rüdiger Steidle*

## BATTLEFIELD 2

Video

| | |
|---|---|
| Genre | Multiplayer-Shooter |
| Entwickler | Digital Illusions |
| Version | Pre-Alpha |
| Termin | März 2005 |
| Einschätzung | sehr gut |

*Rüdiger Steidle:*
»Ich hoffe, dass die Entwickler den Termin im Frühjahr einhalten können – die gespielte Version wirkte stellenweise noch arg unfertig. Was bereits vorzeigbar war, hinterließ aber einen sehr guten Eindruck. Wenig Innovatives zwar, aber am Battlefield-Erfolgsrezept gibt es schließlich auch nichts Weltbewegendes zu verbessern.«

Im **Zentrum der Karte** finden die meisten Gefechte statt.

Auf den Battlegrounds treiben sich auch starke **Elite-NPCs** herum.

# WORLD OF WARCRAFT **BATTLEGROUNDS**

Während das Online-Rollenspiel in Kürze auch in Deutschland erscheint, testet Blizzard schon intern die Battlegrounds: riesige Schlachtfelder, auf denen es zu **großen Gefechten zwischen Hunderten von Spielern** kommen soll.

Einer unserer Kritikpunkte beim Test von **World of WarCraft** waren die fehlenden Inhalte für hochstufige Helden, die das Levelmaximum von 60 erreicht haben. Nun hat Blizzard passend zum Erscheinen des Online-Rollenspiels in Europa erste Details über die so genannten Battlegrounds verraten. Die großen Schlachtfelder sollen als dicker Patch im Lauf der nächsten Monate geöffnet werden.

Danach können sich Spieler mehrstündige Gefechte in diesen abgetrennten Gebieten liefern. Angesichts massiver Lag-Probleme auf US-Servern zu Hauptspielzeiten zweifeln manche Fans, ob die Gefechte ruckelfrei bleiben werden. Diese Bedenken will Blizzard ebenfalls mit einem der nächsten Patches zerstreuen. Wir haben uns für Sie angeschaut, was die Kult-Entwickler für die Battlegrounds geplant haben.

## Eingezäunte Arena

Das Alteractal liegt im gleichnamigen Alteracgebirge und ist eine schneebedeckte Hügellandschaft zwischen hohen Bergwänden. Horde und Allianz kämpfen um den Landstrich. Entsprechend sieht es dort aus: Orcs des Frostwolf-Stamms halten eine Festung im Süden des Tals, während in der nördlichen Bergkette die Zwergensiedlung Dun Baldar des Stormpike-Clans liegt. Beide Orte sind voll funktionsfähige Dörfer: Schmiede bessern Waffen aus, Händler verkaufen Ausrüstung, Wachen patrouillieren auf den Straßen und Quest-Geber schicken uns Aufträge erledigen.

In der Mitte der Karte liegt die Front. Jede Partei hat dort ein eigenes Lager, das die Gegenpartei erobern kann. An jedem Außenposten halten einige Elite-NPCs Wache. Darunter auch mehrere Offiziere, die besonders hart zu knacken sind. Abseits des Geschehens liegt eine verborgene Höhle, in der ein wilder Trollstamm mächtige Gegenstände bewacht. Auch in der übrigen Wildnis streifen Monster herum, die wir besiegen können.

## Für jeden etwas

Normalerweise sollten nur Spieler ab Stufe 50 sich auf einen Kampf an der Front einlassen. Wer in einem niedrigeren Level ist, kann aber trotzdem mitmischen und zum Beispiel helfen, auf der Karte verstreute Reittiere wie

**Friedhöfe** gehören zu den wichtigsten Punkten, die erobert werden können.

Der **Chef der Trolle** gehört zu den stärksten Monstern im Alteractal.

Die Fähnchen im Zentrum der Karte markieren die **Außenposten**.

Der **Untoten-Hauptmann** befehligt das Frontcamp der Horde.

Riesenwölfe einzufangen. Hochstufigen Helden können diese benutzen, um Kavallerieattacken zu reiten.

Außerdem gibt es nahe den Dörfern Minen, in denen die schwächeren Helden Rohstoffe wie Metall und Edelsteine abbauen können. Diese verarbeiten andere Charaktere in der Stadt zu Rüstungen und Waffen, die Verbündete Spieler entweder selbst tragen oder die NPC-Wachen damit verstärken. Zusätzlich machen sich die weniger erfahrenen Helden gut als Späher.

## Kriegsbeute

Der Kampf Spieler gegen Spieler (PvP) läuft in den Battlegrounds zwar genau wie in den sonstigen Gebieten. Doch die Folgen sind anders: Wer einen feindlichen Spieler besiegt, darf Beute einsammeln. Die Horde heimst etwa das Blut der gefallenen Allianz-Soldaten ein und bringt es einem Oberschamanen. Mit ausreichend Blut (mehrere hundert Einheiten) beginnt er ein Beschwörungsritual, das einen Elementargeist herbeiruft. Die turmhohe Kreatur fegt einmal von Süden nach Norden über die Karte und erledigt alles auf ihrem Weg. Die Allianz fordert im Gegenzug ähnlich wie in **WarCraft 3** Luftunterstützung an. Dann tauchen Geschwader von Greifenreitern am Himmel auf und schleudern Blitze in die Gegnerlinien.

Ein weiteres Beutestück, das Spieler einem besiegten Feind abjagen können, ist das so genannte Rangabzeichen. Sobald wir einem anderen Helden seine Insignien klauen, kann er nicht mehr auf die übliche Weise ins Leben zurückkommen. Seine Leiche wird zerstört, und er muss sich an einem Friedhof wiederbeleben lassen.

## Wiedergeburtshelfer

Die wichtigen Frontcamps lassen sich jederzeit erobern. Nur in der Theorie klingt das ganz einfach: Wir gehen in die feindliche Basis, holen dort die gegnerische Fahne ein und hissen unsere eigene. In der Praxis stürzen sich dann alle NPCs und Spieler in der Nähe auf den Flaggenräuber.

Ähnlich läuft das bei den Friedhöfen, die zu den taktisch wichtigsten Punkten im Alteractal gehören. Jede Partei bekommt einen Grabhügel direkt neben der Hauptbasis. Ein weiterer liegt in der Kartenmitte. Von dort aus steigen Spieler am schnellsten in die Schlacht ein. Die Friedhöfe sind zu Beginn neutrales Gebiet und können von jeder Fraktion erobert werden. Wer seine Fahne hisst, bekommt als Belohnung einige Elite-NPCs als Wachen direkt an der Eingangstür spendiert.

Anders als in den normalen Gebieten wartet am Friedhof kein Geistheiler auf uns sondern ein NPC. Dieser ruft Spieler nicht auf deren Wunsch ins Leben zurück. Stattdessen wirkt er in regelmäßigen Zeitabständen einen Flächenzauber, der alle Spieler im Wirkungsbereich wiedererweckt. Als Nachteil haben neubelebte nur halbes Mana und halbe Lebensenergie. Allerdings bleibt ihnen die Krankheit nach der Reinkarnation erspart und die Ausrüstung der Helden unbeschädigt.

*Patrick Hartmann*

## WOW: BATTLEGROUNDS

| | |
|---|---|
| Genre | Online-Rollenspiel-Addon |
| Entwickler | Blizzard |
| Version | – |
| Termin | 2. Quartal 2005 |
| Einschätzung | noch nicht möglich |

*Patrick Hartmann:*

»Alle Ankündigungen zu den Battlegrounds deuten darauf hin, dass die Schlachten einer WarCraft-3-Partie in Sachen Taktik ebenbürtig sind. Allerdings bleibt abzuwarten, ob die Balance zwischen den Rassen und Klassen auch diesem Belastungstest standhält. Trotzdem freue ich mich schon jetzt darauf, mit meinem Level-60-Magier in die epischen Schlachten gegen die Horde zu ziehen.«

Die Allianz ruft Luftunterstützung durch **Greifenreiter** herbei.

Durch die **großen Portale** betreten wir die Battlegrounds.

# ACT OF WAR

Elemente aus C&C Generäle, Full Spectrum Warrior und Commandos:
**Act of War verbindet Echtzeit-Strategie mit Taktik und Hollywood-Pathos.**
Wir haben die neueste Betaversion für Sie gespielt.

Die Straßen von **San Francisco**: In der detailliert nachgebauten Stadt greifen Terroristen unsere Einheiten an, die sich erbittert wehren.

Dank **Luftunterstützung** haben wir mit der Feindbasis leichtes Spiel. Zuvor beseitigten Scharfschützen alle Raketen-Einheiten des Gegners.

Die Kacke ist mächtig am Dampfen: Öko-Terroristen attackieren fröhlich Energie-Konzerne, unbekannte Aggressoren machen halb San Francisco platt. Prompt ziehen die USA alle weltweiten Truppen ins eigene Land zurück – was nicht jeder für eine gute Idee hält. Somit wird von militanten Militärs im Geheimen die noch geheimere Task Force Talon gegründet, die außerhalb der UN-Regeln arbeiten soll. Sprich: Unter Ausschluss der Öffentlichkeit ballern die Talons, und fragen dann vielleicht hinterher, warum und auf wen.

In **Act of War** übernimmt der Spieler die taffen Jungs der TFT, um damit den Terrortruppen des ebenfalls geheimnisvollen Konsortiums Herr zu werden. Beim Spielen der aktuellen Betaversion fiel uns auf, dass es neben den offensichtlichen Parallelen zu **C&C Generäle** viele kleine Unterschiede im Detail gibt, die **Act of War** besonders für anspruchsvolle Strategen interessant machen.

## Ich sehe was, das du nicht siehst

Statt eines gewöhnlichen Tutorials wirft **Act of War** uns gleich ins Kampfgeschehen. Doch ganz ohne Basisbau und Einheiten-Vielfalt wartet nur eine Handvoll Soldaten auf uns, mit denen wir einen General festnehmen sollen. Durch diese Beschränkung fällt es leicht, sich mit den Eigenheiten der Steuerung und des Spieldesigns vertraut zu machen. Die 3D-Grafik lässt sich zum Beispiel nicht direkt kippen, sondern nur per Mausrad zoomen: Je näher wir herangehen, desto flacher wird der Blickwinkel. Mit dem dritten Mausknopf oder zwei Tasten drehen wir die Kamera. Fährt der Zeiger über den Kartenrand, scrollt die Ansicht. Eine frei bewegliche Kamera hätte uns besser gefallen und das Spielen erleichtert, außerdem ist die Übersicht auch in der weitesten Zoomstufe etwas eingeschränkt.

Schon nach kurzer Zeit wird deutlich, wie penibel die französischen Entwickler Eugen Systems die Line of Sight (»Sichtlinie«) verwenden. Laut Pressemitteilung soll tatsächlich jede einzelne Einheit eine realistische Sichtlinie benutzen: Was ein Soldat nicht sehen kann, weil es etwa hinter einem Hügel steht oder zu weit entfernt ist, kann er auch nicht unter Feuer nehmen (oder höchstens indirekt). In der Praxis sieht das so aus: Trotz unserer erhöhten Perspektive als Spieler sehen wir Feinde erst, wenn sie in das Blickfeld unserer Truppen gelangen. Vorsichtiges Vorantasten ist oberste Pflicht; alternativ klären wir mit fliegenden Drohnen auf. Erhöht stehende Soldaten oder Geschütze feuern nicht nur weiter, sondern erkennen den Gegner auch früher. Somit spielt sich **Act of War** deutlich komplexer als **C&C Generäle**. Nachteil für den Spieler: Es fehlt jegliche Anzeige, wie weit die Sichtlinie eines Gegners reicht. Das mag realistisch sein, sorgt aber für plötzlich tote Soldaten, für deren Ableben weit und breit kein Schuldiger zu finden ist.

## Kriechtiere und andere Soldaten

Noch etwas fällt sofort auf: Selbst der gemeine Fußsoldat verfügt über ein umfangreiches Verhaltensrepertoire – für ein Echtzeit-Spiel. Rundenstrategen kennen das schon länger: Die Männer können neutral oder aggressiv vorgehen, kriechen (hilft gegen entdeckt werden), einen Hinterhalt legen (sich unter Büschen verschanzen), Gebäude stürmen (mittels Eingang oder per Helikopter übers Dach), Gegner in Gebäuden ausschalten (gilt für Scharfschützen und Raketen-Infanterie) und schließlich Gefangene machen (schaufelt Geld aufs Konto). Ganz schön anstrengend, finden Sie? Wir auch! Denn all dies (und noch mehr) müssen wir in Echtzeit mit meist mehreren Gruppen zugleich erledigen. Die Pause-Funktion hilft uns auch nicht, denn die führt direkt ins Optionsmenü.

Dennoch: Obwohl unser Einstieg in C&C-Manier mit wehenden Fahnen in den Untergang führt, funktioniert das System sehr gut – sobald wir es entsprechend nutzen. Da uns die Gegner-KI viel Zeit beim Erfüllen der Missionsziele lässt, gehen wir langsamer als in anderen Echtzeit-Strategiespielen vor. Stellenweise fühlt sich **Act of War** an wie **Commandos**, wenn wir zum Beispiel mit drei Scharfschützen ein vom Feind besetztes Gebäude nach und nach ausräuchern. Vorsicht zahlt sich übrigens doppelt aus: Schwer verletzte Einheiten können wir rechtzeitig vom Medicopter aus der Schusslinie holen und wieder aufpäppeln lassen, bevor sie in Gefan-

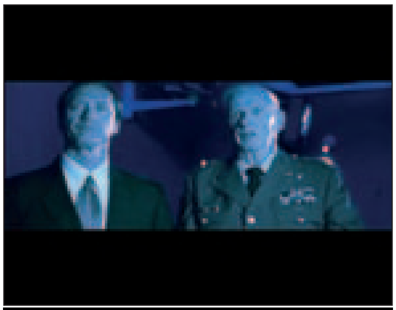
## DETAILS, DIE UNS GEFALLEN HABEN

In Häusern verschanzte Gegner sind tatsächlich zu sehen, wenn sie aus den **Fenstern** feuern.

**Detailliebe**: Basketballkorb, Fahrräder, Müllsäcke – das ist San Francisco, wie es leibt und lebt.

Robbende Soldaten sind schwerer zu erkennen. Beim **Schleichen** kommt Commandos-Feeling auf.

Mit dem Sniper auf der Lauer: nichts ahnende Wachposten, daneben das Zielkreuz unseres **Scharfschützen**.



Wie in dieser Einsatzbesprechung erzählen echte **Schauspieler** die unterhaltsame Story.

Das **Stein-Schere-Papier**-Prinzip funktioniert, hier allerdings zu unserem Nachteil.

Die **Einheiten** gewinnen durch Kämpfe an Widerstandskraft. Links kniet ein Terrorist, der sich ergeben hat.

genschaft geraten (kostet uns Credits). Ähnliches gilt für Fahrzeuge.

## Basisbau à la C&C

In späteren Missionen kommt zum Dirigieren der Einheiten der Basisbau hinzu. Der ähnelt weitgehend dem Vorbild **Command & Conquer**. Im Hauptgebäude bauen wir kleine Bulldozer, die andere Bauwerke hochziehen. In der Kaserne produzieren wir Infanteristen, Panzer liefert ein Transport-Heli am entsprechenden Landeplatz ab. In klug platzierte Bunker schicken wir Soldaten, die dann aus sicherer Deckung Gegner beschießen. Dabei fällt die simple Gegner-KI auf: Als die Bösewichte unsere Baracke im Südosten des Lagers angreifen, kommandieren wir eine Handvoll Soldaten zu ihrem Schutz ab. Die wehren problemlos auch die folgenden fünf Attacken der Gegner ab, da diese die ungeschützten Zugänge zur Basis über- und unterhalb der Kaserne nicht erkennen. Entwickler Eugen Systems täte gut daran, der KI noch ein wenig auf die Sprünge zu helfen.

In Städten wie San Francisco, das verblüffend detailliert nachgebaut ist, sichern wir unsere Basis noch effektiver ab, indem wir Soldaten in die umliegenden Häuser schicken. Dort haben sie zwei Vorteile: Zum einen verfügen sie im Gegensatz zu sonst über 360-Grad-Rundumsicht. Zum anderen natürlich über mehr Deckung. Eine Handvoll Raketen-Infanteristen in einem Haus kann dann sogar mehrere Panzer aufhalten.

## Öl bringt Kohle

Sobald die Basis gesichert ist und die ersten Einheiten bereit stehen, fällt der Blick unweigerlich auf den Kontostand. Der sieht nach der ersten Shoppingtour erschreckend trostlos aus. Da hilft nur eines: Geld ranschaffen. In den Städten klappt das prima, indem wir ein paar Soldaten in eine Bank schicken. Die bucht dann brav alle paar Sekunden Moneten aufs Konto. Im Dschungel oder in der Wüste erobern wir stattdessen Ölquellen. Zusätzlich erhalten wir für jeden gefangenen Gegner 500 Credits – merkwürdig, aber nützlich. Doof nur, dass wir tierisch aufpassen müssen, welche unserer Einheiten einem Feind die Handschellen anlegt: Ist versehentlich ein Buggy oder Panzer angewählt, pustet der ohne zu Zögern den armen Gegner weg.

## Jeder hat so seine Schwachstellen

Wie in jedem guten Strategiespiel benutzt auch **Act of War** das Stein-Schere-Papier-Prinzip für die Einheiten. Für welchen Zweck sich welches Vehikel eignet, beschreibt das Spiel sogar knapp in der Menüleiste. So walzt ein Abrams-Panzer locker gegnerische Fahrzeuge weg, sieht aber gegen feindliches Fußvolk alt aus. Ein Geschwader F-15 legt schnell die feindliche Basis in Schutt und Asche – falls diese keine Raketen-Infanterie als Wachposten hat. Durch die über 100 verschiedenen Einheiten mit jeweils anderen Vor- und Nachteilen ist die Zusammenstellung schlagkräftiger Teams komplizierter als in **C&C Generäle**. Die bereits beschriebenen Verhaltensweisen sowie die Möglichkeiten, bestimmte Fahrzeuge mit unterschiedlichen Waffen auszurüsten und noch dazu eine Superwaffe einzusetzen, führen zu ziemlich komplexen Aufgabenstellungen.

Mit vielen geskripteten Ereignissen haben es die Entwickler geschafft, bereits in der Betaversion jede Menge spannende Situationen zu erzeugen, in denen wir schnell unsere Taktik umstellen mussten. Für die nötige Atmosphäre sorgen neben der hervorragenden Sprachausgabe (bislang nur in Englisch) viele eingeblendete Zwischensequenzen, die in kleinen Fenstern Hintergrundinfos liefern oder Aktionen des Gegners illustrieren.

## Schutt und Asche

Grafisch trumpft **Act of War** mit vielen Animationen auf, was besonders den Soldaten zugute kommt. Wenn die an einem von uns markierten Ziel ankommen, gibt der Vorderste mit erhobener Faust das Stoppzeichen, und der ganze Trupp geht in Hockstellung. Außerdem macht es einen Heidenspaß, mit einer Gruppe Panzer ganze Gebäudezüge in Schutt und Asche zu feuern. Nicht nur wegen der voluminösen Explosionen, sondern auch weil diese Möglichkeit spielerisch sinnvoll eingebaut ist: Wenn durch eine Toreinfahrt immer nur ein Panzer nach dem anderen passt, sind die Tanks schnell Altmetall. Besser, wir verbreitern vorher die Zufahrt und überrennen den Gegner mit mehreren Fahrzeugen auf einmal. Die Landschaften kann man ebenfalls zum Teil verändern: Fahrzeuge walzen zum Beispiel Palmen platt, die vorher noch als Deckung gedient hatten. Das sieht gut aus, hat aber keine größeren Auswirkungen auf die Spielweise.

Neben der Kampagne mit 32 Solo-Missionen liefert **Act of War** eine Reihe Szenarios sowie einen Multiplayer-Modus samt Skirmish-Variante. Erste Probe-Partien hinterließen bei uns einen viel versprechenden Eindruck, vor allem dank der vielfältigen und balancierten Einheiten.

*Florian Stangl*

## ACT OF WAR

| | |
|---|---|
| Genre | Echtzeit-Strategie |
| Entwickler | Eugen Systems |
| Version | Beta |
| Termin | 3. März 2005 |
| Einschätzung | sehr gut |

*Florian Stangl:*
»In der aktuellen Betaversion zeigt Act of War beeindruckend viel Potenzial: Wie in C&C Generäle ziehe ich meine Basis hoch und jage dem Gegner wertvolle Ressourcen ab. Dann schicke ich ein Squad von Infanteristen los, um kleinere Feindstellungen auszuräuchern. Besetzte Gebäude räumen meine Scharfschützen frei, Geschütze lasse ich von F-15 bombardieren. Wenn die Entwickler jetzt noch die Sichtlinien-Probleme lösen und die KI aufpeppen, wird Act of War ein Knüller.«

Demo Video

Zusammen mit unserem Team nehmen wir den wahnsinnigen **Serienmörder** Lawrence Fairfax fest.

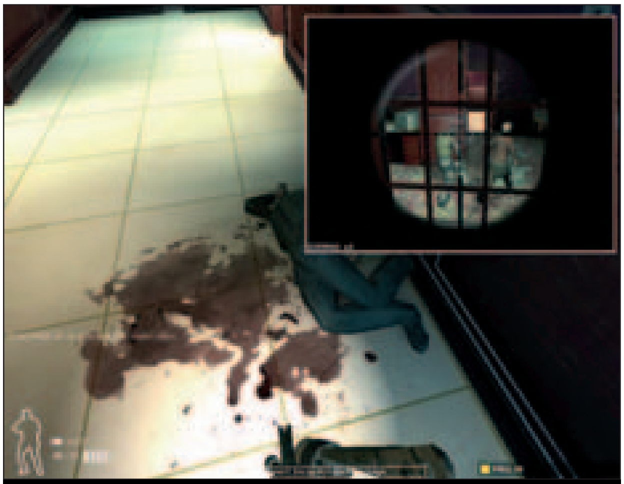
# SWAT 4

Wie gehabt: In Swat 4 nehmen Sie mit einem Sondereinsatzkommando Geiselnehmer und Bankräuber fest. Jetzt neu: **Swat 4 sieht super aus und steuert sich kinderleicht.**

Nur das Knarren der schweren Holztür ist zu hören, als wir den Keller des alten Herrenhauses betreten. Wie Glühwürmchen huschen die Lichtkegel unserer Taschenlampen durch die Dunkelheit, während wir die Treppe hinabsteigen – hinab in die Welt eines Verrückten. Niemand weiß, was uns erwartet. Wir sind auf alles vorbereitet. Glauben wir. Das ändert sich, als wir den Lichtschalter des ersten Kellerraums betätigen und in die leeren Augen von abgerissenen Puppenköpfen starren, die von der Decke hängen. Sie sehen uns mit ihren fahlen Gesichtern an, als wollten sie uns vorwerfen, dass wir zu spät gekommen sind. Die Wände sind mit Zeitungsseiten tapeziert, deren Schlagzeilen vom Massenmörder Lawrence Fairfax berichten, der sieben Frauen auf brutalste Art und Weise das Leben genommen hat. Verschiedene Stellen sind unterstrichen, markiert, unkenntlich gemacht. Überall hängen Fotos seiner Opfer.

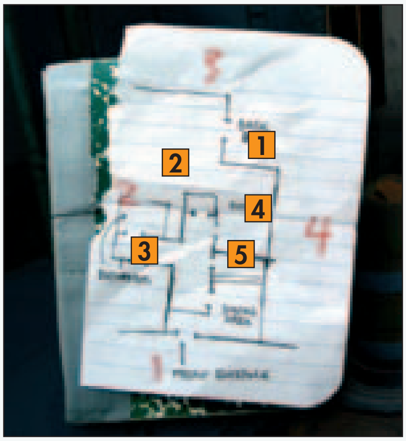
Unsere Blicke fallen auf eine Matratze voller Blutflecken, darauf eine Augenbinde. Eine Videokamera ist auf die Schlafstätte gerichtet – das Lämpchen blinkt rot, wir fühlen uns beobachtet. Mit Handzeichen verständigen wir uns, weiter vorzustoßen. Im Gänsemarsch geht es einen Korridor entlang. Überall tropft Wasser in rostige Eimer, die Wände sind mit Wellblech ausgekleidet. Rostig ist auch die

Im **Idealfall** ergeben sich Geiselnehmer, Schusswechsel bleiben aus.

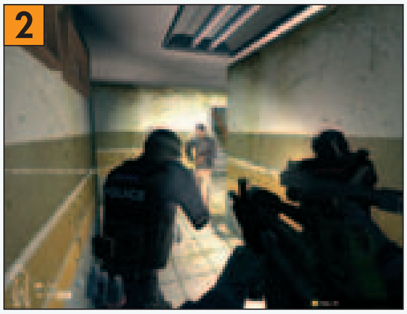

In jedem Einsatz geben **Scharfschützen** Ihrem Team Rückendeckung.

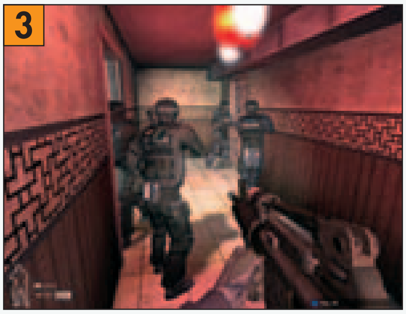
## EINE NACHT IM LEBEN EINES SWAT-TEAMS

In diesem Einsatz sollen wir Waffenhändler hochnehmen. Die befinden sich im zweiten Stock dieses Gebäudes. Da im Erdgeschoss ein Restaurant untergebracht ist, müssen wir damit rechnen, auf Zivilisten zu treffen. Wir dringen über den Hintereingang ein.



1 An der Eingangstür finden wir Zivilisten. Die sind kooperativ und lassen sich Handschellen anlegen.


2 Im ersten Korridor steht einer der Kriminellen Schmiere. Als er seine Waffe zieht, eröffnen wir das Feuer.


3 Seine Komplizen sind gewarnt – jetzt muss es schnell gehen. Die Teams rücken getrennt vor.

4 Wenige Minuten später überwältigen wir den Kopf der Bande. Er ergibt sich sofort.

5 Wir können den Prototyp einer modifizierten Uzi sicherstellen – Einsatz erfolgreich abgeschlossen.

schwere Tür am Ende des Gangs. Leises Wimmern ist zu hören, die Anspannung steigt. Wir treten ein, es ist stockfinster. Wieder huschen unsere Glühwürmchen durch die Dunkelheit ... und werden fündig. In der Ecke kauert eine junge Frau. Wir sind erleichtert, das letzte Opfer von Fairfax lebend gefunden zu haben. Wir legen ihr Handschellen an ...

### Immer wieder neu

Der Taktik-Shooter **Swat 4** besticht durch die atmosphärische Gestaltung der Einsatzorte. Während uns in der Gruselhütte von Fairfax ein Schauer nach dem anderen den Rücken hinunterläuft, verbreiten die hippen Großraumbüros der Firma »RedLibrary.com« gediegenes New-Economy-Flair. Auch der Nachtclub »A-Bomb« wirkt so real, dass er in jeder größeren Stadt stehen könnte. Tatsächlich spielt **Swat 4** aber nicht mehr in Los Angeles, sondern in einer fiktiven Metropole im Nordosten Amerikas. Hier sorgen wir als Leiter eines fünfköpfigen Swat-Teams in 14 Missionen für Recht und Ordnung. Meistens geht es um Geiselbefreiungen. Nur selten werden wir gerufen, um Bomben zu entschärfen oder einen außer Kontrolle geratenen Banküberfall zu Ende zu bringen.

14 Missionen – das klingt nach einem kurzen Zeitvertreib. Nachdem die Einsätze im Karriere-Modus durchgespielt sind, dürfen sie allerdings verändert werden. Neue Geiseln oder Geiselnehmer werden eingefügt, der Spieler muss nicht nur alle Verbrecher dingfest machen, sondern darf kein Mitglied seines Teams verlieren, etc. Da die NPCs ohnehin immer zufällig in den mitunter riesigen Arealen platziert werden, bietet **Swat 4** einen enorm hohen Wiederspielwert, kein Einsatz spielt sich wie der Vorhergehende. Nach dem ausführlichen Antesten der aktuellen Beta-Version können wir versichern, dass es sich in diesem Fall nicht bloß um eine gehaltlose Marketingfloskel handelt.

### Alles hört auf einen Klick

Was uns während des Spielens sofort auffiel: Die Entwickler haben sich

Über ein kleines **Fenster** hat man die Kollegen im Blick.

Verschlossene Türen werden mit **C2-Sprengsätzen** geöffnet.

Mit Hilfe dieses simplen **Menüs** vergeben Sie Befehle an Ihre Teamkameraden.

Aufsehen erregende Auftritte wie mit diesem **Helikopter** gibt's nur selten.

Vor jedem Einsatz rüsten wir unser Swat-Team mit **Waffen** und Equipment aus.

merklich bemüht, Einsteiger nicht im Regen stehen zu lassen. Brauchte man für die Bedienung von **Swat 3** eigentlich zwei Tastaturen und vier Hände, lassen sich inzwischen alle Kommandos mit der Maus ausgeben. Davon konnten wir uns bereits während des ersten Einsatzes überzeugen. Unser Ziel: Einen Ring von Waffenschmugglern hochnehmen. Da dessen Rädelsführer von einem kleinen Lokal aus operiert, müssen wir auf Zivilisten Acht geben. Die Mission beginnt in der Seitenstraße zum Lokal. Unsere vier Mitstreiter stehen hinter uns und warten auf Kommandos.

Jetzt kommt das intelligente Befehlssystem von **Swat 4** zum Tragen. Bewegen wir unser Fadenkreuz über eine Tür, befehlen wir unseren Männern durch Druck auf die Leertaste, in den dahinter liegenden Raum einzudringen. Ziehen wir den Cursor dagegen an eine Ecke, sondiert ein Kamerad die Lage. Wir wollen die Hintertür der Kneipe aber nicht direkt öffnen, sondern erst einmal schauen, was uns erwartet. Also visieren wir die Tür an und klicken auf die rechte Maustaste – ein Befehlsmenü klappt aus, durch das wir mit dem Mausrad scrollen. Wir weisen unseren Kollegen an, mit Hilfe einer Minikamera unter der Tür durch zu spähen. Wenige Sekunden später meldet er, zwei Geiselnehmer entdeckt zu haben. Wieder klicken wir rechts, wählen diesmal aber »open, bang and clear«. Vor dem Eindringen soll also eine Blendgranate die Feinde kurzzeitig kampfunfähig blitzen. Wir machen uns bereit und ... es gibt ein Problem. Die Tür ist verschlossen. Noch ein Rechtsklick – diesmal wählen wir »breach, bang and clear«. Das Schloss wird mit einer kleinen Ladung C2 gesprengt. Für einen leisen, aber auch weitaus unspektakuläreren Auftritt hätten wir auch den Dietrich zücken können.

## Teamorientierte Alleingänger

Dieses Beispiel zeigt sehr schön, wie das Befehlssystem dem Spieler unnötige Arbeit abnimmt und auf Spielsituationen reagiert. In Windeseile lassen sich die richtigen Kommandos geben, ohne dass **Swat 4** an Komplexität einbüßt. Auch die Team-Kameraden vereinfachen Ihren Alltag. Die Jungs stellen sich selbstständig taktisch klug auf und kommen auch mal alleine zurecht. Stürmt aus einem Raum plötzlich ein Geiselnehmer auf die Polizisten zu, ist man nicht für den Tod von vier Männern verantwortlich, nur weil irgendein Schieberegler auf »passiv« statt auf »aggressiv« gestellt ist. In so einem Fall eröffnen die Männer automatisch das Feuer. Steuert man wiederum auf einen großen Korridor zu, bleiben die Begleiter stehen. Über tödliche Alleingänge der KI muss man sich also nicht aufregen. Die würden bei **Swat 4** aber auch doppelt schwer wiegen – eine Speicherfunktion gibt's nämlich nicht.

Dafür muss man nicht ständig neben seinen Untergebenen stehen, um sie herumzuschubsen. Das uniformierte Quartett lässt sich auf Knopfdruck in zwei Zwei-Mann-Teams aufteilen. Man kann dann jederzeit ein kleines Fenster in der Spielansicht öffnen und das Sichtfeld jedes Polizisten einblenden. Mit Hilfe dieses Fensters lassen sich dann sogar Kommandos geben.

## By the Book

In **Swat 4** gibt es Regeln, an die wir uns halten müssen. Getötete oder gefangen genommene Verdächtige müssen wir per Funk an die Einsatzleitung melden. Waffen sofort sicherstellen und auch über fest genommene Zivilisten Bericht erstatten. Damit die Geiseln oder herumlaufende Zivilisten unserem Team nicht gefährlich werden, müssen wir auch den Unschuldigen schmucke Kunststoff-Fesseln anlegen. Das sehen viele (verständlicherweise) nicht ein und protestieren. In so einem Fall packen wir kurzerhand den Elektroschocker aus. Nach einer solchen »wer hat hier die Hosen an«-Lektion spurt dann selbst die stutenbissigste Sekretärin.

Anders sieht es da mit den Verdächtigen aus. Überraschen wir diese, brüllen wir auf Knopfdruck mit unseren Swat-Kollegen um die Wette. Sekundenlang tönt es »Hands up!« und »Police!« aus den Lautsprechern. Dann bricht Ruhe aus – oder ein Feuergefecht. Das Verhalten der Feinde lässt sich nicht vorhersagen. Unser prägendstes Erlebnis: Ein Geiselnehmer beugt sich mit seiner Waffe nach unten, schnellt im letzten Moment nach oben und tötet einen unserer Kameraden, bevor wir ihn zur Strecke bringen. Seitdem überwachten wir Festnahmen mit losem Abzugsfinger.

## Statusreport

Die Beta-Version von **Swat 4** macht bereits einen runden Eindruck. Grafisch sorgen hoch aufgelöste Texturen, realistische Animationen und ein paar Schmankerl wie Lichtschimmer für ein realistisches Flair. Besonders angetan hat es uns die KI. Die Beamten sind echte Schlaumeier, verhalten sich intelligent und finden auch immer den richtigen Weg. Nur selten hatten die Kameraden ein paar Aussetzer und steckten in einem Bücherregal fest oder schossen einen Zivilisten nieder. Allzu viel Arbeit hat Irrational Games also nicht mehr vor sich.

*David Bergmann*

## SWAT 4

| | |
|---|---|
| Genre | Taktik-Shooter |
| Entwickler | Irrational Games |
| Version | Beta |
| Termin | 1. Quartal 2005 |
| Einschätzung | sehr gut |

*David Bergmann:*

»Komplizierte Steuerung und Langeweile – das waren meine ersten Gedanken, als Swat 4 auf meinem Schreibtisch landete. Alles Quatsch! Die Einsätze haben zwar meist das gleiche Ziel, sind aber spannend inszeniert, und jeder Schauplatz verlangt eine neue Vorgehensweise von mir. Mein persönliches Highlight ist das Befehlssystem. Die Bedienung manches Point&Click-Adventures ist komplizierter. Sofern die wenigen Macken behoben werden, die den Polizeialltag derzeit noch trüben, wird Swat 4 ein echtes Taktik-Highlight.«

# WORLD RACING 2

Designer Andreas Leicht besuchte uns mit einer spielbaren Version des Rennspiels. Wir wühlten uns prompt mit einem Touareg durch den Dreck und **scheuchten einen CLK über die Autobahn.**

Wer die ersten Runden in **World Racing 2** dreht, der merkt, dass sich Entwickler Synetic (siehe Extrakasten) das Spieler-Feedback zum Vorgänger zu Herzen genommen hat. Durch Bäume hindurch fahren? Geht nicht mehr. Unübersichtliche Cockpitperspektive? Gestrichen. Gegner, die stur auf der Ideallinie herumgurken? Spurlos verschwunden. Lediglich die umständliche Menüführung der spielbaren Vorabversion erinnerte noch an **World Racing** – aber auch die soll bis zum Release im Spätsommer dieses Jahres noch ausgemustert und entschlackt werden.

Die Präsentation von **World Racing 2** beginnt also sehr verheißungsvoll. Richtig spannend wird es aber erst, als Designer Andreas Leicht das erste Rennen startet ...

## Schlauchfreie Landschaft

Als Andreas seinen Wagen über den ersten Rundkurs scheucht, wird sofort klar: An den optischen Vorzügen von **World Racing** hat sich nichts geändert. Immer noch setzt eine Landscape-Engine die Spielwelt in Szene. Das heißt: Der Spieler fährt durch eine komplette Landschaft. Keine Spur von Levelschläuchen, in denen man ein paar Meter neben der Strecke gegen unsichtbare Mauern crasht. Wer möchte, kann die Strecke jederzeit verlassen und eine Spritztour durch Wälder, Täler, Dörfchen und Wanderdünen machen. Synetic bezeichnet die riesigen Landschaften als Szenarien. **World Racing 2** bietet davon vier: Ägypten, Italien, Miami und Hawaii. Eventuell kommt als fünftes der Hockenheimring hinzu – das hängt von derzeit laufenden Lizenzverhandlungen ab.

Innerhalb jedes Szenarios müssen 16 vorgegebene Strecken gemeistert werden. Außerdem gibt es wieder Wegpunktrennen. Hier siegt, wer als erster alle auf der Strecke verteilten Checkpoints abfährt. Da die Wegpunkte frei platzierbar sind, ergibt sich zumindest für diesen Modus eine Vielzahl möglicher Strecken – zumal Sie die Punkte in beliebiger Reihenfolge abklappern können.

## Virtuelle Autoshow

Als ersten Wagen bekamen wir einen New Beetle von VW zu sehen. Synetic beschränkt sich nicht mehr wie im Vorgänger auf die schwäbischen Kraftfahrzeuge mit dem Stern. Bereits in der Vorabversion wählen wir aus 40 Fahrzeugen von 16 Herstellern. Bis zum Release können durchaus noch weitere hinzukommen. Neben bekannteren Marken wie eben Mercedes, VW oder Alfa Romeo sorgen die Entwickler mit besonderen Schmankerln auch unbekannter Hersteller für Abwechslung. So lizenzierte Synetic beispielsweise die Modelle der britischen Marke Noble. Davon gibt es bis dato drei Stück; diese waschechten Sportwagen für reiche PS-Fans kosten umgerechnet zwischen 70.000 und 106.000 Euro. Ein stolzer Preis, aber dafür beschleunigen die Benzinschlucker auch allesamt in weniger als vier Sekunden von Null auf 100 Kilometer pro Stunde.

## Welche Steuerung hätten's gern?

Die noblen Nobles fahren sich entsprechend anders als Rallyfahrzeuge von Skoda. Das müssen wir im wahrsten Sinne des Wortes schmerzlich erfahren: Bereits in der ersten Kurve fliegen wir von der Strecke und hinein ins Grün. Wer zu lange **Need for Speed Underground 2** gespielt hat, der muss sich erst einmal an das realistischere Fahrmodell von **World Racing 2** gewöhnen. Schließlich wird

Die Landschaften (hier **Italien**) sind wieder der Realität nachempfunden.

Spaßige Einlagen wie dieser Sprung sorgen für **spannende** Momente.

Die **KI-Fahrer** machen Ihnen das Leben deutlich schwerer.

Im Verlauf Ihrer Karriere werden solche **Vinyl-Aufkleber** freigespielt.

hier jedes Teil unseres fahrbaren Untersatzes physikalisch korrekt berechnet und sogar grafisch dargestellt.

Wer auf das unkomplizierte Fahrgefühl eines Funracers partout nicht verzichten möchte, kann das Fahrmodell wie im Vorgänger auf mehr Arcade trimmen. Das Gleiche gilt natürlich für Simulationsfans, denen es vorrangig um Realismus geht. Die Anpassung funktioniert allerdings nicht mehr über einen Schieberegler, sondern in vordefinierten Schritten. Wie Andreas Leicht uns erzählt, wird dadurch das Balancing für die Entwickler wesentlich einfacher und für die Spieler um einiges präziser.

## Restwert gesucht

Als das Chassis unserer Rennsemmel das erste Mal Bekanntschaft mit Objekten jenseits der Pisten macht, bekommen wir die nächste Neuerung im Vergleich zum Vorgänger zu sehen: Die Wagen haben mittlerweile auch ein optisches Schadensmodell. Da bricht die Stoßstange in zwei Teile, fliegt ein Außenspiegel anmutig vor die Räder unseres Verfolgers, die Motorhaube flattert uns in der Fahrerperspektive vor den Augen herum. Bei zu starker Beschädigung verabschieden sich nach und nach diverse Karosserieteile. Damit der Schaden glaubhaft aussieht, wurden die kaputtbaren Teile übrigens für jeden Wagen individuell modelliert. Ein Beispiel von vielen für den Aufwand, den Synetic in die Entwicklung von **World Racing 2** steckt.

## Angekratzte Optik

Nie beschädigt wird hingegen die Fahrgastzelle. Die einzige Bedingung, die von den Autoherstellern gestellt wurde. Negative Werbung für die eigenen Modelle möchte man schließlich nicht sehen. Die Spieler dagegen sehen diesmal eindeutig, welche Objekte Gefahr für die Unversehrtheit des fahrbaren Untersatzes bedeuten. Während es in **World Racing** noch möglich war, problemlos durch Bäume hindurch zu fahren, sind die stämmigen Naturburschen mittlerweile echte Spaßbremsen. Straßenschilder dagegen knickt man einfach ein.

Die Fahrzeuge können nicht nur in ihre Einzelteile zerlegt werden. Einen entsprechend rüpelhaften Fahrstil vorausgesetzt, ist das schöne Lackkleid der Vehikel nach den Rennen völlig zerkratzt. Wer mit Vollgas durch Schlamm und Sand brettert, der erkennt dagegen das eigene Auto vor lauter Schmutz kaum wieder.

## Kurzurlaub mit Bleifuß

Apropos Sand: Kaum haben wir uns an das feinfühlige Anbremsen auf Asphalt gewöhnt, stellen wir unserer fahrerisches Können in Ägypten auf die Probe. Und zwar mit der Rally-Variante des VW Touareg. Da die Landscape-Engine alle Arten von Terrain erlaubt, findet sich auch eine Vielzahl von Geländewagen im vielseitigen Fuhrpark. Auf den sandigen Buckelpisten kommt mit dem richtigen Gefährt fast schon **Colin McRae**-Feeling auf. Mit gefühlvollen Drifts schlängeln wir uns über die sandigen Kurse und überholen siegessicher einen KI-Gegner nach dem anderen.

Vergleichbar mit **Pro Evolution Soccer 4** ist das Spielgefühl von **World Racing 2** nämlich nicht nur realistisch, sondern auch nachvollziehbar. Fliegen wir aus der Kurve, wissen wir, wo der Fehler liegt. Zu kräftig gelenkt, zu viel Gas gegeben. Unter die Arme greifen uns dabei auf Wunsch die Streckenbegrenzungen. Riesengroße Neonanzeigen im Stil von **Need for Speed Underground** markieren in **World Racing 2** Kurven. Deren Farbe sagt aus, wie die Chancen stehen, die folgende Kurve unbeschadet zu überstehen. Rot bedeutet »Vom Gas!«, gelb steht für »riskant,

Straßenschilder können Sie **umfahren**, Bäume nicht mehr.

Sobald ein Unfall passiert, tauchen **Rettungskräfte** auf.

Der **Gegenverkehr** sorgt immer wieder für spannende Situationen. Die KI-Konkurrenz rammt den Spieler manchmal gezielt in einen Unfall.

Das Spiel hilft Ihnen beim Anbremsen vor Kurven. Die Farbe der **Streckenbegrenzungen** zeigt, ob Ihre Geschwindigkeit stimmt.

## SYNETIC

Synetic wurde im Jahr 1996 von fünf ehemaligen Ascaron-Mitarbeitern gegründet. Nachdem sie dort an Spielen wie Der **Patrizier** oder **Anstoß** mitgearbeitet hatte, sollte etwas vollkommen anderes folgen: Rennspiele. 1997 erschien mit **Have a NICE Day** das Erstlingswerk von Synetic, das ein Jahr später mit **NICE 2** fortgesetzt wurde. Aus dem stammen übrigens die meisten Automodelle des Zivilverkehrs in **World Racing 2**.

Während die beiden **NICE**-Titel eher kurzweilige Arcade-Rennspiele waren, erscheint mit **Mercedes Benz Truck Racing** im Jahr 2000 eine waschechte Simulation der europäischen »Super Race Truck«-Serie. Aus der engen Zusammenarbeit mit Mercedes heraus entsteht schließlich **World Racing**, das Spieler und Kritiker vor allem mit riesigen Landschaften beeindruckt.

Solche **Unfälle** verursachen in World Racing 2 mehr als nur Beulen.

aber machbar«, und grün meint »etwas rasanter darf's ruhig sein«. Spieler des ersten Teils sollten sich mit dieser Hilfe wie zu Hause fühlen.

Schnell hat man so die idealen Bremspunkte der einzelnen Fahrzeuge verinnerlicht, und dank der glaubwürdigen Landschaftsarchitektur fällt auch die Orientierung auf den Kursen leicht. Die sind übrigens auch sehr abwechslungsreich gestaltet. In Italien beispielsweise fährt man nicht nur durch verträumte Städtchen, sondern auch durch Serpentinen, über staubige Sandwege und asphaltierte Abschnitte. Auch die Straßenbreite variiert immer wieder, zieht das Fahrerfeld auseinander oder zwingt die Piloten zum Zusammenrücken.

## Individualisten hinterm Steuer

Das Fahrerfeld besteht genau genommen nicht nur aus dem Spieler und fünf Mitbewerbern, gegen die man antritt. In **World Racing 2** herrscht reger Zivilverkehr. Auf engen Streckenabschnitten drohen Kollisionen mit Pick-Ups oder Limousinen. Ein kleiner Gag der Entwickler: Passieren während der Rennen Unfälle, erscheinen Polizeiwagen und andere Rettungskräfte, die zum Unfallort fahren. Damit das nicht zu oft passiert und es der Spieler nicht unnötig schwer hat, halten sich die anderen Verkehrsteilnehmer allerdings strikt an die StVO. Vor dem Abbiegen wird also brav geblinkt, auch die Vorfahrtsregeln beherrschen die Fahrer aus dem Effeff.

Das gilt natürlich nicht für Ihre Konkurrenten. Die kämpfen schon mal rabiat um die vorderen Plätze oder krachen mit vollem Tempo in ein Hindernis. Keine Spur mehr von den Ideallinienfahrern des Vorgängers. Wer ganz genau aufpasst, soll anhand des Fahrstils sogar einzelne Fahrer erkennen können. Denn unter den fünf KI-Piloten gibt es sowohl zurückhaltende als auch aggressive Gemüter hinterm Steuer.

## Tuning kost' extra

Synetic hat nicht nur die KI aufgebohrt, sondern auch am Belohnungssystem gefeilt. In **World Racing** gab es zwar viele Autos freizuspielen, doch davon hat man meist nichts mitbekommen – ohne Hinweis standen einfach ein paar neue Wagen in der Garage. Das hat weder den Spielern noch den Entwicklern gefallen, deshalb wird man in **World Racing 2** um neue fahrbare Untersätze und andere Gimmicks kämpfen müssen. Dazu zählen schmucke Vinyl-Aufkleber und neue Felgen – jeweils tatsächlich existierenden Vorbildern nachempfunden oder lizenziert.

Neben Rennsiegen sind für das Freischalten der Extras auch riskante Fahrmanöver nötig. Die werden wie in **Need for Speed Underground** mit Punkten belohnt. Über dieses Punktesystem verteilt Synetic auch Bestrafungen – beispielsweise für unfaire Abkürzungen durch die Botanik. Im Vorgänger wurde der Spieler bei solchen Vergehen abgebremst. In **World Racing 2** gibt's Punktabzüge und damit längere Wartezeiten auf den nächsten Satz Felgen.

## Genügsame Technik

Machen Sie sich angesichts der grafischen Qualität der Screenshots auf diesen Seiten übrigens keine Sorgen um die Performance. Uns wurde **World Racing 2** auf einem 2,8 GHz-Rechner mit einer Ati Radeon 9800 und 512 MB RAM präsentiert und lief selbst mit höchster Sichtweite beeindruckend flott. Davon können Sie sich anhand des Videos auf DVD auch selbst ein Bild machen.

*David Bergmann*

## WORLD RACING 2

Video

| | |
|---|---|
| Genre | Rennspiel |
| Entwickler | Synetic |
| Version | Beta |
| Termin | 3. Quartal 2005 |
| Einschätzung | sehr gut |

*David Bergmann:*

»World Racing 2 sieht wieder verteufelt gut aus. Viel mehr hat es mir aber die Fahrer-KI angetan, die endlich nicht mehr stur auf der Ideallinie fährt, sondern mir eine faire Herausforderung bietet. Ansonsten hat Synetic konsequent Schwächen ausgebügelt und Stärken ausgebaut. Da sich das Team genug Zeit fürs letzte Feintuning nehmen will, bin ich sehr zuversichtlich, was diesen potentiellen Rennspielkracher anbelangt.«

Das Magiesystem erlaubt auch Kämpfern den Einsatz von **Zaubern**.

Mit Reagenzien und Rezepten können Sie eigene **Magieformeln** herstellen.

Nachts ist es sogar in Städten gefährlich. Hier attackieren uns zwei **Diebe**.

Gespräche führen Sie, indem Sie **Schlüsselwörter** aus einer Liste anklicken.

# DUNGEON LORDS

Mit **actionreichen Kämpfen, freier Charakterentwicklung und einer stimmigen Fantasy-Welt** will Designer-Urgestein David W. Bradley Rollenspieler für sein neues Werk begeistern – bei uns hat es geklappt.

David W. Bradleys voriges Rollenspiel **Wizards & Warriors** gehörte inhaltlich zwar zu den besten der vergangenen Jahre, floppte aber aufgrund der damals veralteten Grafik. Das soll sich mit **Dungeon Lords** nicht wiederholen. Deshalb ließ der Designer der **Wizardry**-Reihe von seinem Team eine moderne 3D-Engine programmieren. Das Ergebnis kann sich sehen lassen, denn die gewaltige Spielwelt überzeugt nicht nur technisch, sondern auch in Sachen Atmosphäre. Dichte Wälder, schaurige Dungeons und gewaltige Städte – alles wirkt wie aus einem Guss.

Beste Rahmenbedingungen also für ein inhaltlich sehr gutes Rollenspiel. Wir haben uns die aktuelle Betaversion näher angeschaut und uns dabei vor allem auf die Kämpfe konzentriert, die einen Großteil der Spielzeit einnehmen. Aber auch die traditionellen Rollenspielelemente wie Quests, Gespräche und Charakterentwicklung kommen zu ihrem Recht.

## Mehr als nur Draufhauen

Kämpfe laufen in **Dungeon Lords** ähnlich ab wie in **Morrowind** und den **Gothic**-Titeln: Wir steuern unseren Helden aus der Verfolger-Perspektive und lenken ihn mit den Pfeiltasten beziehungsweise der Shooter-erprobten WASD-Steuerung. Wenn sich Feinde nähern, geht der Held automatisch in Kampfposition. Mit der linken Maustaste lösen Sie den ausgewählten Zauber aus oder greifen an. Die Schlagart hängt davon ab, in welche Richtung wir uns im Moment der Attacke bewegen. Im Vorwärtsgang ist es etwa ein Stoß nach vorn, im Zurücklaufen ein Überkopf-Hieb. Mehrfaches Drücken der Angriffstaste löst waffenabhängige Spezialmanöver. Mit einer großen Doppelaxt zeigt unser Recke unter anderem einen Rundumschlag, während er die Körper der Gegner zweihändig fechtend mit seinen beiden Klingen in einer scherenartigen Bewegung attackiert.

In der Defensive können Sie Angriffe entweder per rechter Maustaste blocken beziehungsweise parieren oder ausweichen. Wenn wir eine Richtungstaste doppelt drücken, zeigt der Charakter flugs eine Rolle nach vorne, hinten oder zur entsprechenden Seite. Damit konnten wir in der Betaversion vor allem vergleichsweise langsamen Zaubern wie Feuerbällen und Magischen Geschossen ausweichen. Mit dem richtigen Timing ließen wir aber auch heranstürmende Nahkämpfer ins Leere schlagen, die anschließend seitlich oder vor uns standen und so leichte Beute wurden.

## Schlau oder stark

Allerdings ist die KI der Gegner insgesamt durchaus herausfordernd, gera-

Zur **Beute** von humanoiden Gegner gehören meist Gold und ihre Waffen.

Einzeln schwach, in der Gruppe stark: Tiere wie diese wilden **Wölfe**.

Mit einer **Seitwärtsrolle** weichen wir dem Magischen Geschoss aus.

In den Wäldern lauern eklige **Riesenspinnen** unserem Helden auf.

de wenn es humanoide Angreifer sind. Diese attackieren oft in Gruppen, wobei Nahkämpfer direkt auf uns zu stürmen, während Zauberer und Bogenschützen aus dem Hintergrund agieren. Letztere sind sogar so schlau, dass sie Schwert und Schild in die Hand nehmen, sobald wir ihnen auf den Pelz rücken.

Tierische Gegner wie Riesenspinnen und Skorpione sowie untote Widersacher sind traditionell nicht gerade für ihre Intelligenz bekannt und attackieren aufs Geradewohl. Allerdings kompensieren sie fehlende Cleverness oft durch mehr Lebenspunkte oder größere Angriffsstärke, was auch die starken Dummköpfe zu ernstzunehmenden Kontrahenten macht.

### Stichwort-Verhör

Obwohl Kämpfe in **Dungeon Lords** den Großteil der Zeit einnehmen, gehören natürlich auch Gespräche mit NPCs zum Spiel. Die Dialoge laufen in einer eher traditionellen Form ab, die Freunde moderner Rollenspieler bisher höchstens in **Morrowind** gesehen haben: Während der Unterhaltung wählt der Spieler vorgegeben Schlüsselwörter aus einer Liste. Im Gesprächsverlauf füllt sich diese Liste in der Regel mit weiteren Einträgen, die stets alle abgearbeitet werden sollten.

Oft erhalten Sie Informationen, die auf den ersten Blick unbedeutend sind, sich später aber bei Aufträgen als nützlich erweisen können. Wichtige Dialogoptionen, etwa zum Erfüllen einer Quest oder zum Handeln, stehen in der Liste übrigens gut erkennbar in roter Farbe.

### Maßgeschneiderte Charaktere

Bei der Charakterentwicklung lässt **Dungeon Lords** dem Spieler sehr viel Freiheit. Anfangs entscheiden Sie sich für eine Basisklasse wie Kämpfer oder Schurke. Mit den Erfahrungspunkten, die es für erlegte Monster gibt, lassen sich sofort Attribute wie Kraft und Geschicklichkeit sowie zahlreiche Fähigkeiten steigern. Dazu gehören neben Kampf-, Zauber- und Diebestalenten auch allgemeine Dinge wie Athletik und Überredungskunst.

Rüstungs- und Waffenfertigkeiten brauchen Helden, um effektiv zu kämpfen. Dabei lernen sie nach und nach das Hantieren mit immer besseren Gegenständen, etwa erst den Umgang mit kleinen Schilden, dann mit mittleren und schließlich mit großen. Sie können also nicht gleich in einer schweren Plattenrüstung und einem Zweihandschwert in den Kampf ziehen – wenn Sie das überhaupt wollen: Ob Sie die Punkte breit streuen, um möglichst alle Ausrüstungsgegenstände zu nutzen, oder sich lieber auf einige Waffen und Rüstungen spezialisieren, bleibt Ihnen überlassen. Vom zaubernden Lanzenkämpfer bis hin zum heilenden Dieb ist in **Dungeon Lords** alles möglich.

Wem das zu viel Fitzelarbeit ist, der bestimmt lediglich die grundsätzliche Ausrichtung – etwa Kämpfer. In diesem Fall steigert das Programm nach eigenem Ermessen die entsprechenden Attribute und Fähigkeiten, wobei Spieler aber trotzdem jederzeit wieder auf eine manuelle Punktverteilung wechseln können.

*Georg Valtin*

### DUNGEON LORDS

| | |
|---|---|
| Genre | Rollenspiel |
| Entwickler | Heuristic Park |
| Version | spielbare Beta |
| Termin | 1. Quartal 2005 |
| Einschätzung | sehr gut |

*Georg Valtin:*

»Die actionreichen Kämpfe machen viel Spaß, und in der Spielwelt fühle ich mich auf Anhieb genauso wohl wie in den Gothic-Teilen. Rollenspieler dürften sich besonders über die unbegrenzten Möglichkeiten bei der Charakterentwicklung freuen. Wenn das Team um David W. Bradley die erwartet epische Story abliefert, wird Dungeon Lords ein Rollenspiel-Highlight des Jahres 2005.«

# SPLINTER CELL 3 CHAOS THEORY

Sam Fisher hat für sein drittes Schleichabenteuer dem persischen Prinzen über die Schulter geschaut: Chaos Theory ist **düsterer und schwerer als die beiden Vorgänger.**

»Lass' mich raten – wenn ich drei mal Alarm auslöse, heißt's Game Over?«, raunt Geheimagent Sam Fisher, als sein Vorgesetzter Lambert ihn auf das moderne Sicherheitssystem des Frachters hinweist. Ein Frachter, den Sam bei Nacht infiltrieren soll, um dem Besitzer Waffenschmuggel nachzuweisen. Nach einer kurzen Pause antwortet Lambert: »Natürlich nicht, Fisher. Das hier ist doch kein Videospiel.«

Diese selbstironische Anspielung auf die beiden Vorgänger macht deutlich, welches Ziel sich Ubisoft Montreal für **Chaos Theory** gesetzt hat: **Splinter Cell** soll realistischer werden. Dazu gehört nicht nur, dass die Einsätze selbst nach dem dritten ausgelösten Alarm nicht verloren sind. Die Feinde sollen schlauer, die Freiheiten des Spielers zahlreicher werden. Über das »was sein soll« haben wir bereits letzte Ausgabe berichtet. Diesmal schickte uns Ubisoft eine Betaversion mit vier der geplanten elf Missionen in die Redaktion. Wir sagen Ihnen, wie es um Schattenparker Sam Fisher wirklich bestellt ist.

## Schön in schwarz

Der erste Einsatz führt uns nach Peru. Einer unserer Agenten-Kollegen wurde geschnappt – und wir sollen ihn aufspüren. Wir landen mitten in der Nacht mit einem Boot an einem kleinen Strand. Während Sam sich über die Dunkelheit freut, wünschen wir uns strahlenden Sonnenschein. Die Grafik von **Chaos Theory** ist nämlich eigentlich zu schön, um über weite Strecken ausschließlich schwarz zu sein. Im fahlen Mondlicht zeichnen sich die scharfen Konturen von Sams Polygongesicht ab, sein Allzweckanzug schimmert in die Nacht hinein.

Die beeindruckend detaillierte Optik zieht sich durch alle vier Einsätze. Egal, ob wir über die Decks des Frachtschiffs robben, in eine Bank einbrechen, einen Leuchtturm infiltrieren oder in einem Penthouse herumstöbern: Gebumpmappte Texturen sorgen zusammen mit einem zugegebenermaßen mitunter etwas aufdringlich inszenierten Spiel von Licht und Schatten für atmosphärische Kulissen.

## Wo ist die Alternativroute?

Was sich in diesen Kulissen abspielt, ist aber weitgehend altbekannt. Wer schon **Splinter Cell** oder **Pandora Tomorrow** gespielt hat, findet sich sofort zurecht. Wieder übernimmt man aus der Verfolgerperspektive die Kontrolle über Sam. Die Areale, in denen man sich herumtreibt, sind aber weitaus größer und weitläufiger als früher. Der Frachter beispielsweise ist tatsächlich ein riesiges Schiff und kein linearer Levelschlauch mit Rost-Texturen. Bis auf wenige verschlossene Türen ist fast alles begehbar, und welche Route man einschlägt, bleibt einem selbst überlassen. Theoretisch zumindest.

Tatsächlich waren in allen vier Missionen die Wege aber doch recht linear vorgegeben. Wir sollen ins Schiff eindringen? Dann nehmen wir doch die Lücke zwischen den Containern hier vorne, die uns bis zur Steuerbordseite führt, und springen herunter. Ein Blick nach links und rechts – probieren wir doch die Treppe. Geschafft. Im weiteren Verlauf folgten wir weiterhin dem offensichtlichsten Weg und hatten keinerlei Probleme. Die Missionsziele (sogar veränderte oder aktualisierte) reihten sich auf diesem Weg aneinander, wie Perlen auf einer Kette.

## Da fehlt doch was

Auch mit der Handlungsfreiheit ist es nicht soweit her, wie manche hofften. Zwar hat Sam eine ganze Reihe neuer Aktionen in petto, oftmals fehlt aber die eine, die man gerne hätte. Etwa, wenn sich der Geheimagent durch ein schwer bewachtes Camp schleicht und in einem der Zelte (deren Planen sich aufschlitzen lassen) einen Stromgenerator findet. Entweder drückt Sam einfach auf »Aus« oder lässt mit Hilfe seines Messers das Benzin ab. Coole Idee eigentlich. Total uncool dagegen, dass die graue Eminenz des Geheimdienstes am Öllämpchen neben dem Generator fast verzweifelt. Die Funzel lässt sich weder ausdrehen noch umschubsen. Wegtragen ist ebenfalls undenkbar. Was bleibt, ist ein gezielter Schuss.

Dank Licht- und **Schattenspielchen** sowie schmucken Texturen mit Tiefeneffekten sieht Chaos Theory sehr gut aus – selbst bei völliger Dunkelheit.

Wenn es stockfinster ist und Sam sich ruhig verhält, ist er für die Gegner unsichtbar. Er attackiert dann bevorzugt aus dem **Hinterhalt**.

Fliegt Sam doch einmal auf, hilft meist nur die Schusswaffe. Er gibt den Feinden entweder mit einer Pistole oder einem **Sturmgewehr** Saures.

Eine **Übersichtskarte** hilft bei der Planung.

**KI-Macke**: Dieser Wachmann sieht uns nicht.

Mit dem Messer **schlitzen** wir ein Zelt auf.

Der hat allerdings einen lauten Knall und unerwünschte Aufmerksamkeit seitens der Wachleute zur Folge.

## Flexible Missionsstruktur

Wer wirklich alternative Wege sucht, wird sie finden. Zu Beginn der ersten Mission beispielsweise gelangen wir in eine Höhle. Entweder schleichen wir uns hier an zwei Wachleuten vorbei oder nehmen einen kleinen Weg und dringen durch einen Felsspalt ins gegnerische Lager ein. So viele alternative Routen es aber auch geben mag, sie führen doch immer wieder zu den gleichen Zwischenstationen.

Weitaus flexibler ist die Missionsstruktur. An Bord des Frachters sollen wir den Kapitän schnappen. Nur er kann uns sagen, wo sich der Waffenschmuggler befindet, den wir liquidieren sollen. Doch wir öffnen die Tür zur Brücke etwas zu hastig und werden entdeckt. Es kommt zu einem Feuergefecht. Der Kapitän stirbt.

In den beiden Vorgängern wäre die Mission vorbei. In **Chaos Theory** bekommen wir via Funk einen Rüffel der Einsatzleitung und machen uns auf die Suche nach dem Logbuch. Dort finden wir die gesuchte Information. Es gibt fast immer einen Plan B, wenn wir irgendetwas vermasseln.

## Schwer, aber glaubwürdig

Vermasselt haben wir anfangs eine Menge. **Chaos Theory** ist zumindest im derzeitigen Entwicklungsstadium deutlich schwerer als der erste Teil. Das liegt vorrangig an den Gegnern, die viel geschickter und glaubwürdiger agieren. Zerschießt Sam eine Lichtquelle, machen sich umstehende Wachen sofort auf die Suche nach dem Störenfried. Meistens mit Taschenlampen oder kleinen Fackeln. Genauso gut kann sich aber folgender Dialog entspinnen: »Verdammt, was war das? Wer hat die Lampe kaputt gemacht?« - »Lampe kaputt gemacht? Du bist ja paranoid. Die Dinger geben auch von alleine den Geist auf, weißt du?!« Durch die unterschiedlichen Verhaltensweisen wirkt **Chaos Theory** wesentlich glaubwürdiger.

Allerdings nicht jederzeit. Der Realismus geht beispielsweise dann gänzlich flöten, wenn Sam sich an einem Wachmann vorbei schleicht, der an seinem Computer arbeitet. Der Raum ist gut beleuchtet und sehr eng. Sam quetscht sich hinter den Wachmann, öffnet einen Aktenschrank und durchstöbert ihn. Nebenbei spricht er über Funk mit Lambert. Den Wächter lässt das alles gänzlich kalt.

## Pssst!

Das ist besonders deshalb so ärgerlich, weil man ansonsten ganz genau auf den eigenen Lärmpegel achten muss. Neben der Sichtbarkeitsanzeige gibt es jetzt auch einen Geräuschmesser. Auf der angezeigten Skala befindet sich eine Markierung für die Umgebungslautstärke – so laut darf Sam sein. Jedes Dezibel mehr weckt Verdacht. Wenn Wachen also auf den Schleicher aufmerksam geworden sind, ihn aber noch nicht sehen, kann er nicht einfach schnell weglaufen. Damit wäre die Tarnung endgültig aufgeflogen, denn die Feinde würden sofort die Verfolgung aufnehmen.

Das soll übrigens auch für den kooperativen Mehrspielermodus gelten, den wir noch nicht anspielen konnten. Wenn sich die Teammitglieder über Headset unterhalten, misst das Spiel die Lautstärke. Wer also zu euphorisch über das gelungene lautlose Ausschalten jubiliert, ruft gleich den nächsten Feind auf den Plan.

Der Versus-Modus wiederum war mit Tutorial und einer Karte spielbar. Viel verändert hat sich nicht. Wieder kämpfen Spione gegen Wachleute um verstreute Missionsziele. Während die Spione flinker sind, dürfen die Wachleute Fallen wie Laserschranken oder Überwachungskameras platzieren. Diese machen ihren Gegnern dann das Leben schwer, die Computerterminals hacken oder Festplatten stibitzen müssen. Wie sich der Mehrspielermodus tatsächlich spielen wird, lässt sich noch nicht sagen. Sicher ist: Es werden sich keine blutigen Anfänger auf den Servern herumtreiben. Bevor man online gehen darf, muss man die Tutorials absolviert haben.

*David Bergmann*

## SPLINTER CELL 3

| | |
|---|---|
| Genre | Schleich-Action |
| Entwickler | Ubisoft Montreal |
| Version | Beta |
| Termin | März 2005 |
| Einschätzung | sehr gut |

*David Bergmann:*
»Chaos Theory setzt auf die Stärken der Vorgänger. Die Einsätze sind spannend und Sam Fisher ist noch immer der coole alte Haudegen. Ich hatte mir von der versprochenen Handlungsfreiheit allerdings etwas mehr erwartet. Wer mit der Serie bisher nichts anfangen konnte, kann den dritten Teil getrost ignorieren. Wer sich hingegen jetzt erst für Sams Abenteuer interessiert, der trainiert am Besten mit Pandora Tomorrow. Chaos Theory ist nichts für Einsteiger.«

Dumm gelaufen: Die **Frau**, die Hauptfigur Martin Holan wichtige Informationen geben wollte, liegt ermordet in der Badewanne ihrer Wohnung.

**Nebenfiguren** geben in selbst ablaufenden Gesprächen oft wichtige Hinweise. Dieser Mann verschafft uns Zutritt in das Gebäude, vor dem er sitzt.

# NIBIRU

Warum interessierten sich die Nazis so sehr für längst vergangene Kulturen? Diese Frage ist der **Beginn einer abenteuerlichen Reise,** die Sie im Wettlauf mit skrupellosen Fieslingen von Prag bis zu den Pyramiden der Maya führt.

Die zahlreichen Geschichten um den sagenumwobenen Planeten Nibiru werden von den gleichen Menschen ernst genommen, die an die regelmäßigen Besuche der Erde durch Außerirdische glauben. Ernsthafte Wissenschaftler sind sich einig, dass Nibiru in das Reich der Sagen gehört. Oder doch nicht? Im gleichnamigen Adventure von Future Games (**Black Mirror**) interessierten sich die Nazis offensichtlich für Nibiru. Darauf weisen zumindest Geheimdokumente aus dem Zweiten Weltkrieg hin, die bei Bauarbeiten in einem Tunnel in Westböhmen entdeckt werden.

Sie übernehmen die Rolle des Archäologen Martin Holan und finden im Laufe des Spiels heraus, welche Macht die Nazis hinter Nibiru vermuteten. Der Fund der Akten ruft aber auch Bösewichte auf den Plan, die Martin zuvorkommen wollen. Wir haben uns in einer spielbaren Betaversion durch die ersten Kapitel der spannenden Story gerätselt.

## Bewährt und gut

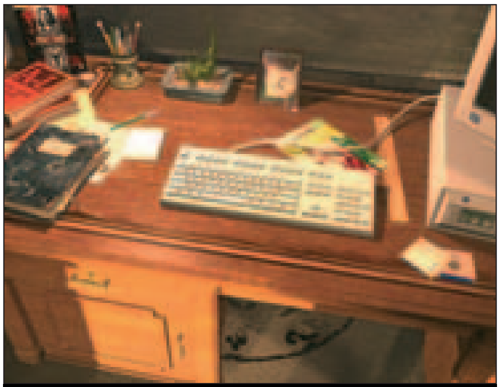
Spielmechanik und Steuerung entsprechen der von **Black Mirror**: Wir steuern Martin durch meist statische, aber stimmungsvolle Schauplätze. Wenn wir mit dem Mauszeiger einen interaktiven Bereich treffen, etwa NPCs oder benutzbare Objekte, ändert sich seine Form beziehungsweise Farbe. Die Rätsel sind größtenteils nachvollziehbar, da wir meist alltägliche Objekte sinnvoll einsetzen müssen. Dass wir uns einen alten Lumpen um die Hand wickeln, um ein Fenster einzuschlagen, ist genauso einleuchtend wie das Zerstören eines rostigen Vorhängeschlosses mit einem Hammer.

Allerdings ist uns eine Schwäche aufgefallen, die schon viele Adventures hatten: Objekte lassen sich erst dann benutzen, wenn es das Programm vorsieht und der Hauptcharakter bestimmte Schauplätze erkundet beziehungsweise Dialoge geführt hat. Beispielweise untersuchen wir gleich zu Beginn des Spiels einen Sockel der Statue, an der wir unsere Kontaktfrau in Prag treffen sollen – ohne etwas zu entdecken. Nach dem Gespräch mit einem NPC finden wir an derselben Stelle plötzlich eine Notiz. Solche Beschränkungen verhindern zwar, dass das Inventar überquillt. Doch wäre es logischer, wenn Spieler benötigte Gegenstände gleich bei der Entdeckung mitnehmen könnten. So müssen wir bereits erkundete Schauplätze oft mehrfach besuchen, was überflüssige Laufwege nach sich zieht.

## Einfach reden lassen

Während Sie in anderen Adventures Gespräche per Multiple-Choice-Verfahren führen, laufen die Dialoge in **Nibiru** automatisch ab. Sie müssen lediglich die durch Symbole (etwa Porträts und Gegenstände) dargestellten Themen anklicken, damit Martin mit dem entsprechenden NPC plaudert. Mitunter muss er mehrmals mit der gleichen Person sprechen, um alle Informationen zu erhalten. Einige Gesprächspartner stehen erst Rede und Antwort, wenn wir ihre Aufmerksamkeit auf uns ziehen können. Ein Rentner, der auf einer Parkbank sitzt und Tauben füttert, ignoriert uns beispielsweise so lange, bis wir hinter ihm einen Knallfrosch zünden, der die Flugratten vertreibt.

*Georg Valtin*



Auffällige Gegenstände wie das auf dem Kopf stehende **Katzenfoto** sollten stets untersucht werden.

Wie kommen wir in den geheimnisvollen **Tunnel**? Der wachsame Soldat lässt uns jedenfalls nicht rein.

### NIBIRU

| | |
|---|---|
| Genre | Adventure |
| Entwickler | Future Games |
| Version | spielbare Beta |
| Termin | März 2005 |
| Einschätzung | gut |

*Georg Valtin:*

»Spannende Story und schöne Schauplätze werden wohl die Hauptgründe sein, das grundsolide Nibiru zu spielen. Wer sich allerdings schon im Runaway darüber aufgeregt hat, dass einige Objekte plötzlich auftauchen oder sich nach Gesprächen auf einmal benutzen lassen, sollte abwarten, ob die Entwickler diese unlogische und nervige Schwäche bis zur Veröffentlichung noch beheben.«

# STAR WARS EMPIRE AT WAR

**Ein Echtzeit-Strategiespiel im Star Wars-Universum** – von den ehemaligen Command & Conquer-Entwicklern. Inklusive Weltraumschlachten. Klingt spannend? Das fanden wir auch, deshalb haben wir die ersten Infos und Bilder für Sie zusammengetragen.

Sagt Ihnen der Name Petroglyph Games etwas? Falls nicht, kommen Ihnen aber sicherlich ein paar der folgenden Strategiespiele bekannt vor: **Command & Conquer**, **Z**, **Civilization 3**, **Dune 2**. Alles Spiele, an denen die Entwickler früher bereits gearbeitet haben. Ein großer Teil des 20-köpfigen Teams war vor der Übernahme durch Electronic Arts bei den Westwood Studios tätig.

Für das erste Spiel hat sich Petroglyph viel vorgenommen. In **Empire At War** übernehmen Sie die Kontrolle über eine Hand voll Planeten im **Star Wars**-Universum zur Zeit zwischen den Film-Episoden 3 und 4. Die Aufgabe: Dieses Universum unter Ihre Kontrolle zu bringen. Das erledigen Sie in voraussichtlich ungefähr 20 Missionen. Die Kampagne soll allerdings nicht streng linear verlaufen. Sie entscheiden selbst, welchen Planeten Sie als nächstes erobern. Damit vergrößern Sie nicht nur Ihr Imperium, sondern profitieren auch von speziellen Boni wie verkürzten Produktionszeiten oder speziellen Gebäudeerweiterungen.

## Freie Entscheidungen

Es geht allerdings nicht nur ums Erobern von Planeten. Hat man einmal nicht genügend Truppen parat oder will dem Gegner lediglich einen Denkzettel verpassen, ist es auch möglich, kleinere Verbände auf die Planetenoberfläche zu schicken. Dort können die Truppen dann beispielsweise wichtige Gebäude zerstören und so die gegnerische Infrastruktur schwächen. Das soll sich wiederum direkt auf das dynamische Geschehen im Universum auswirken.

Bevor der Spieler ganze Planeten einnehmen kann, müssen aber erst einmal im All klare Verhältnisse geschaffen werden. Mit Sternenzerstörern und TIE Fightern kämpfen Sie gegen X-Wings, Y-Wings und andere Rebellenschiffe – oder aber umgekehrt. **Empire At War** bietet Ihnen nämlich beides: Boden- und Weltraumgefechte in Echtzeit.

## Lizenztreu

Besonderes Augenmerk wollen die Entwickler auf Formationen legen. Größere Verbände bewegen sich deshalb nur so schnell wie die langsamste Einheit und sollen mit ausgefeilten Wegfindungsroutinen ausgestattet werden, damit an Engpässen nicht die Hälfte der Truppe verloren geht. Auf Seiten des Imperiums marschieren so beispielsweise AT-ATs zusammen mit AT-STs auf und werden dabei problemlos von einem Haufen Infanteristen begleitet.

Die Rebellen können die mächtigen AT-ATs übrigens wie in den Filmen mit Hilfe von Snowspeedern zu Fall bringen. So viele **Star Wars**-spezifische Taktiken wie möglich sollen den Weg ins Spiel finden. Das Gleiche gilt für spezielle Kriegsschauplätze. Die Scharmützel auf Hoth und Yavin werden ebenso vertreten sein wie »was wäre wenn«-Schlachten. Was wäre etwa, wenn die Rebellen Dantooine länger gehalten hätten? Ebenfalls spielbar: Schlachten, die in den Filmen nicht zu sehen waren. Die Invasion auf Yavin 4 beispielsweise. Noch nicht entschieden ist, ob derartige Kämpfe in eigenen Szenarios stattfinden oder als besondere Ereignisse in die Kampagne integriert werden.

*David Bergmann*

### EMPIRE AT WAR

| | |
|---|---|
| Genre | Echtzeit-Strategie |
| Entwickler | Petroglyph Games |
| Version | – |
| Termin | 4. Quartal 2005 |
| Einschätzung | noch nicht möglich |

*David Bergmann:*
»Wäre ich nicht schon von diversen viel versprechenden Spielen enttäuscht worden – ich würde Empire at War für die längst überfällige Generalüberholung im Echtzeit-Strategiegenre halten. Der Mix aus Weltraum- und Bodenkämpfen im Star-Wars-Universum klingt nach schlaflosen Nächten. So aber bin ich vorsichtig. Immerhin sind erfahrene Entwickler am Werk. Möge die Macht mit ihnen sein.«

Die selbst erstellte Engine macht auf den ersten Screenshots bereits eine gute Figur. Das **Star-Wars-Flair** wird überzeugend eingefangen.

Im Weltall stehen **Massenschlachten** mit den bekannten Schiffen auf dem Programm. Mit X-Wings gegen Sternenzerstörer – Atmosphäre pur.

Etwas, das noch immer viele Echtzeit-Strategiespiele vermissen lassen: korrekte **Größenverhältnisse**. Bei Empire at War stimmen die Proportionen.

# THE STOLEN

**Alles nur geklaut?** The Stolen kupfert schamlos bei Splinter Cell ab – macht aber gerade deshalb einen viel versprechenden Eindruck.

Fangen wir gleich mit dem großen Unterschied zu **Splinter Cell** an: Spielheldin Anya Romanov steht als Diebin zwar eigentlich auf der falschen Seite des Gesetzes, geht aber anders als ihr Agenten-Kollege Sam Fisher nicht über Leichen. »Wir mögen Splinter Cell«, sagt uns Produzent Graeme Puttock bei einer Vorführung in den Londoner Büros des Entwicklers Blue 52. »Aber uns hat gestört, dass in vielen Missionen das Schleichen schnell zur Nebensache verkommt. Statt nachzudenken und Routen auszukundschaften, auf denen sich Wachtposten umgehen lassen, wird einfach die Schalldämpferpistole gezückt.«

## Tarnen und Täuschen

So ist Anya denn auch in den vier umfangreichen Missionen (voraussichtliche Spielzeit laut Entwickler: rund zehn Stunden) hauptsächlich darauf bedacht, nicht entdeckt zu werden. Egal, ob sie nun ein Museum beklaut oder in einen Knast einbricht, nur wenn sich Gewalt absolut nicht vermeiden lässt, setzt Anya ihre Widersacher mit einem gezielten Hieb oder einem Betäubungspfeil außer Gefecht. Tödliche Waffen sind tabu. Was natürlich bedeutet, dass die ausgeknockten Gegner irgendwann wieder aufwachen ... und dann ist auf einmal der Teufel los!

## Hellseherin im Einsatz

Die weitaus bessere Wahl ist es also, sich gar nicht erst auf Konfrontationen einzulassen. Dazu hat Madame Langfinger eine Handvoll Tricks auf Lager. Allen voran eine todschicke und mit allerlei technischen Raffinessen versehene Sonnenbrille. Mit der kann Anya nicht nur im Dunkeln, sondern sogar durch Türen sehen. Und zwar mithilfe von Schall. Die Entwickler haben sich das so überlegt: Wenn im Raum irgendetwas ein Geräusch erzeugt (beispielsweise eine Patrouille, die über den Steinfußboden marschiert), dann werden die Schallwellen von der Umgebung reflektiert – und malen so exakt die Umrisse von Personen, Mobiliar und anderen Gegenständen nach. Das resultierende Schwarz-Weiß-Bild lässt zumindest erahnen, was einen hinter der Tür erwartet. Spannend wird das Spähen vor allem, weil es nicht funktioniert, wenn sich im Raum nichts rührt. Ist die Wache gerade stehen geblieben, weil sie Pause macht? Oder

## PFRIEMELN GEGEN DIE UHR

Ähnlich wie die Macher von Splinter Cell haben sich die Stolen-Entwickler vier Mini-Spielchen einfallen lassen, um Aufgaben wie Computer-Hacken und Schlösserknacken zu simulieren. Bei letzterem pfriemeln Sie drei Schlosszylinder in das passende Gegenstück (Screenshot unten. Währenddessen können Sie sich zwar umsehen, sind aber selbst ungedeckt und damit äußerst verwundbar. Ähnlich zeitkritisch ist das Aufschweißen von Stahlwänden. Hier folgen Sie möglichst genau einer vorgegebenen Linie – weichen Sie zu weit ab, lösen Sie unter Umständen Alarm aus.

Wie die Steuerung dieser Geschicklichkeitseinlagen genau funktionieren soll, wissen die Spieldesigner noch nicht mit Sicherheit. In der Playstation-Fassung klappt das mit den Analog-Sticks vom Gamepad schon sehr gut, am PC wäre das mit der Maus aber viel zu simpel.

Binnen Sekunden müssen Sie das passende Gegenstück zum **Schlosszylinder** finden.

Solange sie der **Taschenlampe** entkommt, ist Anya in Sicherheit.

Dieses **Museum** ist das erste Einsatzgebiet für den Spieler.

Beim **Computer-Hacken** folgen Sie einem vorgezeichneten Lichtmuster.

**Von hinten** knockt Anya ihre Gegner mit einem Hieb aus.

hat sie etwas bemerkt und pirscht sich in diesem Moment auf leisen Sohlen an die Tür heran?

## Luft-Markierer

Der Griff in Anyas Rucksack fördert noch weitere Technikspielzeuge zutage. Da wäre zum Beispiel die flüsterleise Luftpistole. Die taugt zwar zur Not auch dazu, einen allzu aufdringlichen Verfolger mittels Betäubungspfeil für ein paar Minuten ins Reich der Träume zu schicken, ihre Stärken spielt sie aber an ganz anderen Stellen aus. Mit ihr lassen sich nämlich zum einen Überwachungskameras kurzzeitig deaktivieren, zum anderen die Patrouillen verfolgen. Kurz den Abzug betätigt, und schon heftet sich unbemerkt ein Mini-Sender an die Uniform des Wachmanns. So weiß Miss Romanov jederzeit Bescheid, wo sich ihre Widersacher aufhalten und kann unbemerkt ihre Routen ausspionieren. Praktisch. Ob Betäubungspfeil, Kurzschlusspatronen oder Sender: Die Munition wird sehr knapp bemessen sein. Ebenso knapp ist gutes Kartenmaterial: Meistens gibt es lediglich eine Übersicht des Einstiegsbereichs. Wenn Anya wissen will, wie's beispielsweise im Keller des Museums aussieht, das sie ausrauben will, muss sie die Computer knacken. Wie das geht, steht im Extrakasten links.

## Mach keine Tricks!

Auch Anya selbst hat einige Tricks auf Lager. Anders als ihr Kontrahent Sam Fisher wird sie allerdings keine drei Dutzend Spezialaktionen in Petto haben, die sich nur bei einigen speziell dafür vorgesehenen Gelegenheiten einsetzen lassen. Vielmehr gibt es eine Handvoll Standard-Bewegungen, mit denen sich alle Situationen bewältigen lassen. Die Einbrecherin kann sich an Vorsprüngen entlang hangeln, über Abgründe springen, flach an Mauern drücken, mit einem Satz quasi die Wand hochlaufen und vorsichtig um Ecken linsen. Ein Tarn-O-Meter zeigt dabei ähnlich wie in **Thief** an, ob Anya mit dem Hintergrund verschmilzt oder Gefahr läuft, entdeckt zu werden.

## Wissbegierige Wachen

Apropos entdeckt werden: Die Entwickler versprechen clevere Gegenspieler. Produzent Graeme Puttock: »Es wird unterschiedliche Typen von Wachmännern geben. In den ersten Missionen sind die Jungs noch relativ einfach zu überlisten und auch nicht allzu begierig, etwa verdächtige Geräusche auszukundschaften. Die Patrouillen später werden sich aber nicht so einfach aufs Kreuz legen lassen. Sie weichen auch mal von ihren vorgegebenen Routen ab, checken etwa, ob Kameras manipuliert wurden oder Türen noch verriegelt sind. Und sie tauchen sehr selten allein auf, meistens zu zweit oder zu dritt.«

## Husten im Dunkeln

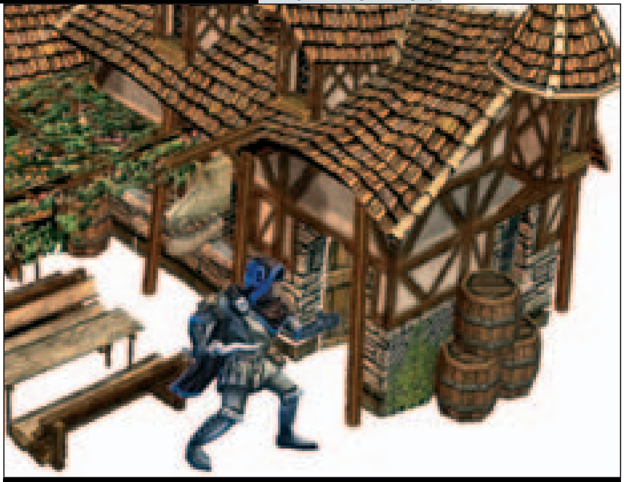
Aber auch die Elite-Gardisten kann man ablenken. Etwa mit einem Geräuschpfeil, der mit seinem Knacken und Pochen gerade besonders Naseweise anlockt. Oder einfach mit einem leisen Räuspern. »Huhu! Hier drüben! Nein, hier!« Wer schnell genug ist, kann einen Wächter ködern, ihn umgehen und hinterrücks niederschlagen. Sofern die Gegner Anya nicht bemerken, sind sie leichte Beute und mit einem einzigen gezielten Hieb außer Gefecht gesetzt. Sollten sie sich allerdings plötzlich umdrehen, wird aus dem Schleich-Shooter ein wildes Prügelspiel, in dem sich Madame Romanov mit Handkantenschlägen und Fußtritten zur Wehr setzt. Durchaus schön anzusehen, aber gegen Maschinenpistolenschwingende Finsterlinge nicht wirklich effektiv. Tarnen und Täuschen ist für eine Einbrecherin eben alles. Abgesehen von der Beute natürlich.

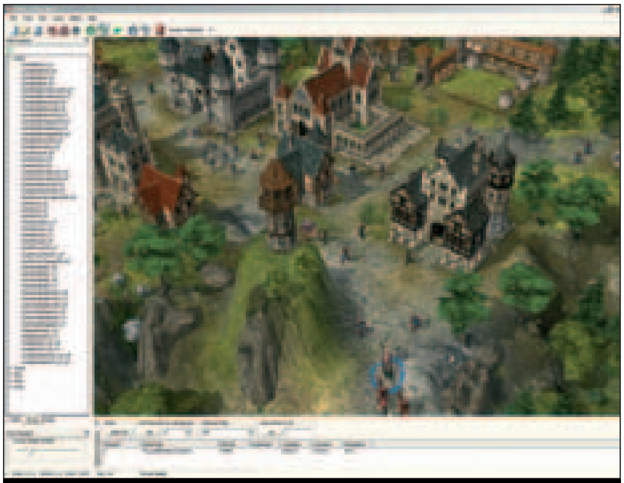
*Rüdiger Steidle*

## THE STOLEN

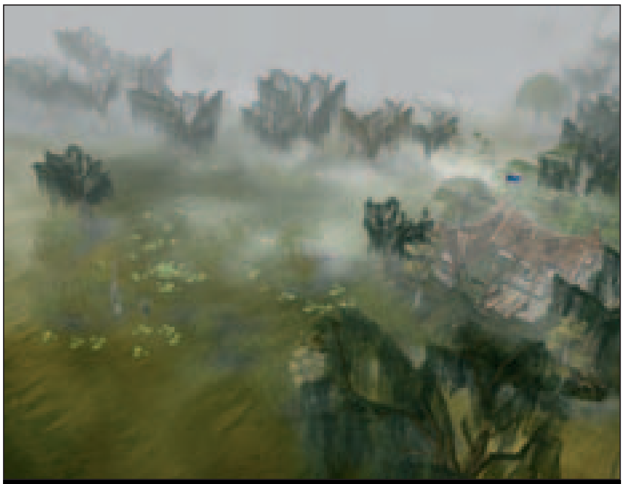
| | |
|---|---|
| Genre | Schleich-Shooter |
| Entwickler | Blue 52 |
| Version | Präsentation |
| Termin | März 2005 |
| Einschätzung | noch nicht möglich |

*Rüdiger Steidle:*
»Die Entwickler bedienen sich so hemmungslos bei den Kollegen von Ubisoft und Eidos, dass eigentlich nicht mehr viel schief gehen kann. Misstrauisch bin ich nur wegen des extrem auf Schleichen ausgelegten Spielablaufs. Ich jedenfalls finde es sehr beruhigend, dass Kollege Sam Fisher im Notfall auf seine Pistole zurückgreifen kann.«


Der **Dieb** posiert vor dem neuen Tavernen-Gebäude.


Mit dem **Editor** lassen sich umfangreiche eigene Missionen schaffen.

Die **Steppe** ist einer der beiden neuen Landschaftstypen im Addon.


Aus **Sümpfen** wie diesem hier steigt stimmungsvoll 3D-Nebel.

# DIE SIEDLER 5 **ADDON**

Die erste (noch namenlose) Erweiterung zum **Erbe der Könige** bringt frische Helden, Einheiten, Gebäude, Landschaften und natürlich eine Menge neuer Missionen. Und einen Editor, falls die nicht ausreichen.

Die wichtigste Frage ist allerdings noch nicht geklärt: Wird es andere Sprecher geben? Bei Ubisoft ist man sich der Problematik mit der unglücklichen Synchronisation aber sehr wohl bewusst, so dass die Chancen gut stehen, dass wir das Addon auch akustisch genießen dürfen. Spielerisch kommt jedenfalls eine Menge dazu: Brücken, Diebe, Tavernen, Steppen, Sümpfe, um nur einige Stichpunkte zu nennen.

## Neuer Krieg, neue Helden

Nach dem Sieg über Finsterling Kerberos im Hauptprogramm herrscht unser alter Freund Dario über Siedlerland. Eigentlich könnte Friede, Freude, Eierkuchen herrschen, erreichten den jungen König nicht eines Tages äußerst beunruhigende Nachrichten aus der Provinz: Eine Rebellion ist ausgebrochen, Rohstofflieferungen versiegen, einige unserer alten Weggefährten sind den Aufrührern bereits zum Opfer gefallen.

Wer hinter dem Tumult steckt und wie wir mit Dario Herr der Lage werden, will Blue Byte noch nicht herausrücken. Fest steht, dass ihm mindestens zwei neue Helden zur Seite stehen werden. Einen weiteren spielbaren Anführer hält die dunkle Seite bereit, auch für den Multiplayer-Modus wird es frische Avatare geben.

## Über sieben Brücken ...

Eine erweiterte Einheitenliste und noch mehr Gebäude gehören für Strategie-Addons zum guten Ton. Die noch namenlose **Siedler**-Missions-CD verspricht einige besonders interessante Exemplare: In den neuen Tavernen werden nun Scouts und Diebe angeheuert. Letztere wiederum moppen nicht nur dem Gegner das Geld aus der Tasche, sondern sind auch das einzige Mittel gegen den zweiten neue Bautentyp: Brücken. Die Übergänge, die es in einer steinernen und einer hölzernen Zug-Ausführung gibt, erschließen bislang unerreichbare Rohstoffvorkommen. Sie eröffnen unter Umständen aber auch feindlichen Truppen Angriffswege. Der Gegner greift jetzt auch mit Musketen an: Gewehrschütze ist ein weiterer dazugekommener **Siedler**-Beruf.

## Selbst ist der Mann

Inklusive Multiplayer-, Einzel- und Kampagnenszenarien soll das Addon auf über 20 Missionen kommen. Wem das zu wenig ist, der darf mit dem beiliegenden Editor selbst zum Leveldesigner werden. Der unterstützt neben einer ganzen Reihe Komfortfunktionen sogar eigene Scripts, etwa um umfangreiche Quests zu basteln oder Einheitenverhalten festzulegen. Für Kartennachschub ist damit offensichtlich auch langfristig gesorgt.

*Rüdiger Steidle*

## DIE SIEDLER 5 ADDON

| | |
|---|---|
| Genre | Echtzeit-Strategie-Addon |
| Entwickler | Blue Byte |
| Version | – |
| Termin | März 2005 |
| Einschätzung | noch nicht möglich |

*Rüdiger Steidle*

»Besonders detailliert sind die ersten Informationen zur Siedler-Erweiterung ja nicht. Die nackten Fakten versprechen größtenteils das übliche Addon-Programm. So werden vor allem Story und Missionsdesign über die Qualität des Zusatzpakets entscheiden. Gespannt bin ich, wie sich die vergleichsweise modernen Musketenschützen in die mittelalterliche Siedler-Welt einfügen.«

# DRAGON-SHARD

## DRAGONSHARD

| | |
|---|---|
| Genre | Echtzeit-Strategie |
| Entwickler | Liquid Entertainment |
| Quelle | Atari |
| Datum der Bilder | Dezember 2005 |
| Termin | 1. Quartal 2005 |

*Georg Valtin:*
»Ich bin sehr gespannt, was das Team um Ed del Castillo (Command & Conquer) mit der D&D-Lizenz anstellt. Das Konzept, Echtzeit-Strategie mit Rollenspielelementen zu paaren, hat ja bereits bei WarCraft 3 funktioniert. Das D&D-Szenario bietet sich für diese Mischung meiner Meinung noch besser an. Mir gefällt, dass Basenbau und Forschung größtenteils automatisiert ablaufen – so kann man sich auf die flotten Gefechte und die Abenteuereinlagen unter Tage konzentrieren. Letztere sollen sich laut den Entwicklern wie ein Action-Rollenspiel anfühlen.«

Video

**Betrachter** nehmen es locker mit einer ganzen Armee auf.

Hochstufige Magier vernichten Gegner mit einem **Meteorhagel**.

Sie kämpfen gegen typische D&D-Feinde wie diesen **Gallertwürfel**.

Dieser etwas klotzig modellierte **Dämon** gehört zu den übelsten Gegnern.

In den unterirdischen Dungeons finden Sie **Ressourcen**, hier Gold.

Nach siegreichen Kämpfen bricht die **Truppe** in Jubel aus.

# DUNGEON SIEGE 2

## DUNGEON SIEGE 2

| | |
|---|---|
| Genre | Action-Rollenspiel |
| Entwickler | Gas Powered Games |
| Quelle | Gas Powered Games |
| Datum der Bilder | Dezember 2004 |
| Termin | 1. Quartal 2005 |

*Georg Valtin:*
»Obwohl dem Vorgänger von Dungeon Siege 2 der spielerische Tiefgang fehlte, gehört es heute noch zu den hübschesten Rollenspielen. Der zweite Teil sieht dank aufgebohrter Grafik-Engine noch besser aus, wobei vor allem Effekte von der DirectX-9-Unterstützung profitieren. An den detaillierten Modellen erkennen Sie aufwändig texturierte Waffen und Rüstungen, was wie in Diablo 2 zusätzlich zur Jagd nach besonderen Objekten motiviert. Auch die Charakterentwicklung orientiert sich mit den Fertigkeitsbäumen an Blizzards Action-Rollenspiel-Referenz.«

Actionreiche, effektvolle **Gefechte** stehen im Mittelpunkt von Dungeon Siege 2. Hier prügelt sich unsere Gruppe mit Baumwesen und Feen.

Waffen und **Rüstungen** werden sehr detailliert dargestellt.

In **Tavernen** erhalten Sie oft neue Aufträge von NPCs.

# TIMESHIFT

## TIMESHIFT

| | |
|---|---|
| Genre | Ego-Shooter |
| Entwickler | Saber Interactive |
| Quelle | Atari |
| Datum der Bilder | 7. Januar 2005 |
| Termin | 4. Quartal 2005 |

*Rüdiger Steidle:*
»Auch wenn mich Sabers letztes Werk Will Rock nicht gerade vom Hocker geblasen hat, bin ich auf den Quasi-Nachfolger Timeshift sehr gespannt. Die Entwickler wollen nämlich die aus Prince of Persia – The Sands of Time bekannten Zeitlupen- und Beschleunigerfunktionen einbauen. Damit sollen sich dann Kugeln und Gegner blitzschnell ausmanövrieren oder besonders spektakuläre Duelle per Replay wiederholen lassen. Dass so etwas auch in einem Ego-Shooter funktionieren kann, hat schon Will Rock gezeigt: Dort konnte der Held für ein paar Sekunden ebenfalls in Zeitlupe ballern.«

Die Saber-Engine wurde stark verbessert: So stimmige **Lichteffekte** und strukturierte Oberflächen gab's in Will Rock nicht zu sehen.

Metallische Oberflächen, Betonwälle mit **Bumpmapping** – lecker!

**Unschärfeeffekte** setzen die Zeitzauber optisch ansprechend in Szene.

# WOLLEN SIE DABEI SEIN?

**PC POWERPLAY SCHREIBT SEIT DER ERSTEN AUSGABE EINE ERFOLGSGESCHICHTE. SCHREIBEN SIE MIT!**

Wir suchen zum sofortigen Einstieg eine(n)

## REDAKTEUR/IN ODER TRAINEE

IHR JOB umfasst das Planen, Recherchieren und Schreiben von Artikeln – von der kleinen Newsmeldung über große Tests und Reportagen bis hin zur Titelstory. Sie erstellen redaktionelle Videos, besuchen Fachmessen und Entwickler auf der ganzen Welt.

IHRE KOMPETENZEN sind detaillierte Spielekenntnisse, die sich über mindestens fünf Jahre zurück erstrecken. Sie haben eine präzise, spannende und humorvolle Schreibe – die Sie bereits in einer Redaktion verfeinern konnten. Sie schreiben und sprechen ein sehr gutes Englisch, das sogar vor nuschelnden Redneck-Entwicklern besteht. Auto fahren Sie nicht nur in Rennspielen – sondern auch in echt, mit Führerschein Klasse 3. Und Flugzeuge verursachen bei Ihnen keine Panikausbrüche, denn Sie reisen gern.

WIR BIETEN ein engagiertes und aufgeschlossenes Team, in dem Sie sich wohl fühlen werden. Lange Arbeitszeiten, vor Redaktionsschluss auch am Wochenende. Aber: Die Zeit wird wie im Flug vergehen, weil die Arbeit enorm Spaß macht!

IHRE BEWERBUNG mit vollständigen Unterlagen, zwei Probeartikeln mit je 4.000 Zeichen (ein Test eines aktuellen Spiels, ein Artikel zu einem Thema Ihrer Wahl), Gehaltsvorstellung und nächstmöglichem Eintrittstermin schicken Sie bitte an

CyPress GmbH
Personalabteilung
Stichwort »Bewerbung PC PowerPlay«
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Bei CyPress erscheinen:

# SO TESTEN WIR

## UNSERE MEINUNGSKÄSTEN UND WERTUNGEN

Die Meinung unserer Redakteure ist das Herz von PC PowerPlay. Wir nehmen kein Blatt vor den Mund und sagen aus unserer ganz persönlichen Sicht, warum uns ein Spiel gefällt – oder auch nicht. Dabei zählen nicht nur die reinen Fakten. Ob ein Spiel gut ist, hat nicht nur mit messbaren Merkmalen zu tun. In den Meinungskästen geht es auch viel um das Bauchgefühl beim Spielen. Wir sind überzeugt: Ein Spiel ist mehr wert als die Summe seiner Einzelteile. Oder weniger.

### RÜDIGER STEIDLE

**Danke, Valve!**

Es lassen sich bestimmt ein Dutzend schlechte Dinge sagen über Half-Life 2. Mein Kritiker-Gewissen flüstert mir beispielsweise Stichworte zu wie »linearer Spielablauf«, »offensichtliche Rätsellösungen« oder »ungewisse Hintergrundgeschichte«.

Und wissen Sie was? Das ist mir völlig egal. Denn Half-Life 2 war für mich die überwältigendste Spielerfahrung, seit ich denken kann. Ein Film, in dem ich selber der Held war. Einer, bei dem ich mitgefiebert habe, der mir Angst eingejagt und mich zum Fluchen und Lachen gebracht hat. Fast perfektes Popcorn-Kino. Drei Abende lang war ich Gordon Freeman, habe Half-Life gelebt und geträumt. Ich habe mich einmal sogar ertappt, wie ich beim Rausgehen die Tür aufgehalten habe – damit die Ameisenlöwen nachkommen ...

**Meine Wertung 96**

### DAVID BERGMANN

**Half-Life 2 ist der beste Grund, PC-Spieler zu sein**

Bis auf wenige kleine Schnitzer ist Half-Life 2 die neue Spieldesign-Bibel für Entwickler. Und mein absolutes Highlight aus 2004. Noch nie habe ich eine derart glaubwürdige Spielwelt erlebt. Noch nie hat mir ein Spiel so viel Abwechslung geboten. Erstaunlich ist dabei vor allem, dass Valve ausschließlich altbewährte Spielelemente verwendet. Eingebettet allerdings in eine Dramaturgie, die ihresgleichen sucht.

Half-Life 2 ist für mich das bis dato beste PC-Spiel. Ich kann mir nicht vorstellen, dass ein anderer Shooter dem neuen Genre-Spitzenreiter auf absehbare Zeit Konkurrenz bietet. Bleibt auch mir nur zu sagen: danke, Valve!

**Meine Wertung 95**

### FLORIAN STANGL

**Wie gut, dass Valve keine halben Sachen gemacht hat!**

Ich sag' Ihnen jetzt mal, was mich an Half-Life 2 richtig stört: die Musikuntermalung. Die ist zu sporadisch und nicht wirklich gut. Ok, das mag Geschmacksache sein. Also zu den Fakten. Half-Life 2 ist der derzeit beste Ego-Shooter. Setzt Standards bei Leveldesign, Spannungsbogen und Erzählweise. Ich liebe die vielen kleinen Physikrätsel, die ganz ohne altbekannte Spieldesign-Krücken auskommen. Hier zeigt mir die Umgebung, wie ich vorgehen muss, nicht eine Texteinblendung oder Tipps vom zufällig rumstehenden NPC.

Anstatt Valve zu danken, hoffe ich, dass andere Entwickler die neuen Standards bald übertreffen.

**Meine Wertung 93**

### PATRICK HARTMANN

**Nicht alles Gold, was glänzt!**

Wenn's kein anderer macht, dann hole ich eben Half-Life 2 aus den Wolken zurück. Das Spiel ist zwar überragend designt und gestylt, aber die deutsche Lokalisierung treibt mir kalte Schauer über den Rücken. Außerdem sind die Ladezeiten ähnlich unverschämt wie Valves Vertriebspolitik.

Dennoch bleibt das Spiel der beste Ego-Shooter. Doch ich sehe die Konkurrenz dichter dran als die Kollegen.

**Meine Wertung 93**

| | | |
|---|---|---|
| RÜDIGER STEIDLE | 96 | Durchschnitts-Wertung der Tester |
| DAVID BERGMANN | 95 | |
| FLORIAN STANGL | 93 | 94* |
| PATRICK HARTMANN | 93 | |

Wir pressen nicht zwanghaft jedes Spiel in vorgefertigte Kategorien. Stattdessen bewerten unsere erfahrenen Redakteure den Spielspaß, den sie während des Testens hatten. Und: Nur wer ausführlich gespielt hat, darf auch bewerten. Die Meinungen resultieren in der Spielspaß-Wertung, die jeder Redakteur vergibt. Aus diesen Wertungen berechnen wir den Durchschnitt – das ist unsere endgültige Wertung. Ab einem Wert von x,5 runden wir mathematisch auf.

## UNSERE AWARDS

Ein Spiel hat uns beim Testen durch einen bestimmten Teilaspekt besonders fasziniert? Dann vergeben wir eine Auszeichnung, unseren »Award«. Die schicke Goldmedaille verleihen wir aber unabhängig von der Wertung – diese journalistische Freiheit gönnen wir uns.

*Beispiel: Unsere Wertung zu Half-Life 2 in Ausgabe 01/2005

## FAKTEN ZUM SPIEL

Neben den subjektiven Meinungen unserer Redakteure liefern wir Ihnen alle objektiven Informationen zum getesteten Titel. Die abgebildete Packung hilft Ihnen, das Spiel im Laden zu finden. Angaben zur Spielerzahl an einem PC und in Multiplayer-Partien sowie zum Inhalt der Packung sind weitere Hilfen bei der Kaufentscheidung. Ob und wie Surround-Sound unterstützt wird, erfahren Sie ebenfalls hier.

### Alles auf einen Blick

Wir denken immer an die Leser. Die Angaben im Test-Center sollen es Ihnen so leicht wie möglich machen, das gewünschte Spiel im Laden oder beim Online-Händler zu finden. Der empfohlene Verkaufspreis kann übrigens manchmal von einzelnen Anbietern unterboten werden – vergleichen lohnt also! Ob das Spiel für Sie (oder Ihre Kinder) geeignet ist, erfahren Sie durch die letzten drei Angaben: Die Nennung der vorhandenen Schwierigkeitsgrade, die Altersfreigabe der USK und die Sprache im Spiel sowie des Handbuchs helfen Ihnen bei der Kaufentscheidung.

## EINZELNOTEN

Diese Elemente bewerten wir in 10er-Schritten. Die Noten dienen nur Ihrer Information und fließen nicht in die Gesamtwertung ein – die bestimmen allein die Wertungen unserer Redakteure. Multiplayer-Spiele erhalten hier übrigens als vierte Note eine Einzelspieler-Wertung.

## PRO UND KONTRA

Auf einen Blick gibt's hier die entscheidenden Argumente für oder gegen den Kauf eines Spiels. Anders als in den Meinungskästen sind Pro und Kontra möglichst objektiv formuliert. Dadurch gewährleisten wir die Vergleichbarkeit mit anderen Spielen.

## SYSTEM-CHECK

Der kleine Bruder des Technik-Checks kommt zum Einsatz, wenn das Spiel kein großer Hardware-Fresser ist und unproblematisch läuft. Hier sehen Sie kompakt aufgelistet, mit welcher Auflösung das Spiel auf welcher Hardware wie funktioniert. Die Angaben beziehen sich dabei immer auf die mit dieser Konfiguration maximal möglichen Details.

## DER TECHNIK-CHECK

Wie das Spiel auf Ihrem Rechner läuft, sagen wir Ihnen mit dieser Tabelle: Rot bedeutet, das Spiel läuft extrem ruckelig und ist daher eher nervig als unterhaltsam. Gelb steht für ordentliche Leistung, mit gelegentlichen Verzögerung müssen Sie aber rechnen. Grün schließlich ist optimal, hier macht das Spiel am meisten Spaß. Ist ein Kästchen grau, läuft der Titel auf der entsprechenden Kombination aus Prozessor und Grafikkarte nicht.

- ☐ läuft nicht
- ■ läuft befriedigend
- ■ ruckelt extrem
- ■ läuft optimal

# DAS POWER-TEAM

Die zehn meistgesuchten Verbrecher der Welt? Von wegen! Auf dieser Doppelseite stellen wir das ganz legale **Team von PC PowerPlay** vor.

Mit den viel zitierten jungen Wilden lässt sich kein neues Heft aus dem Boden stampfen – bei uns arbeiten Routiniers in Sachen Zeitschriftenproduktion und PC-Spiele. Trotzdem können wir kaum glauben, dass PC PowerPlay das Wissen, die Erfahrung und die Abgebrühtheit von sage und schreibe 86 Berufsjahren bündelt. Damit Sie uns näher kennen lernen, verraten wir Ihnen hier jeden Monat unsere Vorlieben, Abneigungen und geheimsten Geheimnisse – wobei, die wollen Sie wahrscheinlich lieber nicht kennen.

## MARTIN DEPPE

Chefredakteur

POWERte schon bei
GameStar, PC Player

Spielt am liebsten
Strategie, Action

Aktuelles Lieblingsspiel
Kinder des Nils

Derzeitiges Lieblingslied
Billy Idol: Shotgun Wedding (wieder mal, dank GTA San Andreas)

Lieblings-Schimpfwort
Birnenpflücker!

Lieblingswerbespot Media Markt
Werbung? Ich lass mich doch nicht verarschen!

Lieblingssachbuch
die »Was ist was«-Reihe. Highlight: Vom Einbaum zum Atomschiff

Lieblings-Website
www.producedby.de

Lieblings-Filmheld
Indiana Jones

Lieblingsklasse in Rollenspielen
Elfenkriegerpaladin

Lieblingsgetränk (non alk.)
alkoholfrei??? Soll ich meine Leber veräppeln?

Lieblingsgetränk (alk.)
Pils aus Meschede, Caipirinha, Feuerzangenbowle

Traumauto
Dodge Viper GTS-R, rot mit weißem Mittelstreifen

Aktueller Desktop-Hintergrund
Seven of Nine (vom Hals AUFwärts!)

Horoskope sind ...
... amüsantes Opium für das Volk

## MICHAEL GALUSCHKA

Redakteur

POWERte schon bei
VGA, OPM2, GameStar, PowerPlay

Spielt am liebsten
Rennspiele, Rundenstrategie

Aktuelles Lieblingsspiel
Sid Meier's Pirates!

Derzeitiges Lieblingslied
...And You Will Know Us By The Trail Of The Dead: Monsoon

Lieblings-Schimpfwort
Du Vollpfosten!

Lieblingswerbespot Media Markt
1995 gab's mal einen ...

Lieblingsautor
Irvine Welsh

Lieblingsroman
Arnaldur Indridason: Nordermoor

Lieblingssachbuch
Grand Prix 1950 – 1997

Lieblings-Website
www.crash.net

Lieblings-Filmheld
Dory aus »Findet Nemo«

Lieblingsklasse in Rollenspielen
Rollenwas?

Lieblingsgetränk (non alk.)
Pepsi

Lieblingsgetränk (alk.)
Touchdown

Traumauto
... kann ich ne Extraseite haben? Nicht? Na gut: Fast alle 60/70er-Italo-Sportler wie Ferrari 512 BB, Maserati Khamsin, Lamborghini Countach, De Tomaso Pantera, Iso Grifo usw.

## PATRICK HARTMANN

Redakteur

POWERte schon bei
GameStar

Spielt am liebsten
Action, Echtzeitstrategie

Aktuelles Lieblingsspiel
World of WarCraft

Derzeitiges Lieblingslied
Minas Tirith aus Rückkehr des Königs

Lieblings-Schimpfwort:
Eigentlich etwas, das mit einem Eier legenden Tier und Sex zu tun hat. Jugendfreie Alternative: stinkender Müllsack

Lieblingswerbespot Media Markt
Amateure

Lieblingsautor
Magaret Weis

Lieblingsroman
Die Dragonlance-Chronicles-Trilogie

Lieblingssachbuch
Zentralasien (aus der Reihe Fischer Weltgeschichte)

Lieblings-Website
www.imdb.com

Lieblings-Filmheld
Vampire Hunter D

Lieblingsklasse in Rollenspielen
Magier

Lieblingsgetränk (non alk.)
Mezzo Mix

Lieblingsgetränk (alk.)
Trinke Alkohol nur in Medikamenten

Traumauto
eins das fährt und nix kostet

## DAVID BERGMANN

Redakteur

POWERte schon bei
PC Games

Spielt am liebsten
Echtzeitstrategie, Action-Adventures

Aktuelles Lieblingsspiel
World of WarCraft

Derzeitiges Lieblingslied
Wise Guys: Hallo Berlin

Lieblings-Schimpfwort
Arschkrampe!

Lieblingswerbespot Media Markt
»Amateure«

Lieblingsautor
Douglas Adams

Lieblingsroman
David Sedaris: Naked

Lieblingssachbuch
Die Spinne in der Yucca-Palme

Lieblings-Website
www.frag-mutti.de

Lieblings-Filmheld
Blade

Lieblingsklasse in Rollenspielen
Krieger

Lieblingsgetränk (non alk.)
Vanilla Coke

Lieblingsgetränk (alk.)
Beck's

Traumauto
Audi TT

Aktueller Desktop-Hintergrund
Ein Renderbild von www.deviantart.com

Horoskope sind ...
... es nicht wert, kommentiert zu werden

## FLORIAN STANGL

stellv. Chefredakteur

POWERte schon bei
GameStar, PC Games, PC Player

Spielt am liebsten
Rennspiele, Action

Aktuelles Lieblingsspiel
World of WarCraft

Derzeitiges Lieblingslied
Iced Earth: The Hunter

Lieblings-Schimpfwort
Seppl!

Lieblingswerbespot Media Markt
»Das Obst hinten in der Abteilung wiegen ...«

Lieblingsautor
Anne Rice

Lieblingsroman
Lestate

Lieblingssachbuch
lese ich nicht

Lieblings-Website
www.stanglnator.de

Lieblings-Filmheld
Blade

Lieblingsklasse in Rollenspielen
Krieger

Lieblingsgetränk (non alk.)
alkoholfreies Bier

Lieblingsgetränk (alk.)
Bier

Traumauto
Z4

Aktueller Desktop-Hintergrund
Kiss

Horoskope sind ...
... uninteressant

## GEORG VALTIN

Redakteur

POWERte schon bei
GameStar, PC Games, Gamespot

Spielt am liebsten
Rollenspiele, Action

Aktuelles Lieblingsspiel
Dark Age of Camelot: Catacombs

Derzeitiges Lieblingslied
Tocotronic: Jenseits des Kanals

Lieblings-Schimpfwort
Blödmann!

Lieblingswerbespot Media Markt
Stereoanlage, also das mit dem »Schiggedim«

Lieblingsautor
R. A. Salvatore

Lieblingsroman
Microserfs

Lieblingssachbuch
Das Universum in der Nussschale

Lieblings-Website
www.google.de

Lieblings-Filmheld
Buliwyf (aus »Der 13. Krieger«)

Lieblingsklasse in Rollenspielen
kommt auf das Spiel an

Lieblingsgetränk (non alk.)
Volvic

Lieblingsgetränk (alk.)
Kräuterliköre

Traumauto
keins – Hauptsache, es fährt

Aktueller Desktop-Hintergrund
Eine WoW-Zauberin mit süßer Stupsnase ;)

## RÜDIGER STEIDLE

Redakteur

POWERte schon bei
PC Games, GameStar

Spielt am liebsten
Rundenstrategie, Simulationen

Aktuelles Lieblingsspiel
Vampire – Bloodlines

Derzeitiges Lieblingslied
El Cielo: Triangle

Lieblings-Schimpfwort
Pappnase!

Lieblingswerbespot Media Markt
»Das Obst hinten in der Abteilung wiegen ...«

Lieblingsautor
T. Weiß

Lieblingsroman
Ken Grimwood: Replay

Lieblingssachbuch
Die Gelehrten der Scheibenwelt & Fortsetzung

Lieblings-Website
www.penny-arcade.com

Lieblings-Filmheld
Det. Frank Drebin

Lieblingsklasse in Rollenspielen
irgendeine mit hohen Charisma- und Intelligenz-Werten

Lieblingsgetränk (non alk.)
Maracujasaft

Lieblingsgetränk (alk.)
Stolichnaya Wodka

Traumauto
Karman Ghia

Aktueller Desktop-Hintergrund
grau

Horoskope sind ...
... albern

## MICHAEL ERLWEIN

Redakteur

POWERte schon bei
T-Online, Computec

Spielt am liebsten
Rennspiele, Action

Aktuelles Lieblingsspiel
Saga of Ryzom

Derzeitiges Lieblingslied
Annett Louisan: Die Trägheit

Lieblings-Schimpfwort
Du Stück Dreck!

Lieblingswerbespot Media Markt
Eishockey-Mannschaft mit Steinhöfel

Lieblingsautor
M. Galuschka

Lieblingsroman
Christiane Heyn: Die Elfe Morgentau

Lieblingssachbuch
Guiness Buch der Weltrekorde

Lieblings-Website
www.movie-list.com

Lieblings-Filmheld
Indiana Jones

Lieblingsklasse in Rollenspielen
Krieger

Lieblingsgetränk (non alk.)
Afri Cola

Lieblingsgetränk (alk.)
Buttenheimer St. Georgen

Traumauto
AC Cobra

Aktueller Desktop-Hintergrund
blau

Horoskope sind ...
... meist von Praktikanten erstunken und erlogen

## SANDRA STREHLE

Art Direktorin

POWERte schon bei
GameStar

Spielt am liebsten
Rollenspiele, Prügelspiele

Aktuelles Lieblingsspiel
Donkey Konga

Derzeitiges Lieblingslied
In Strict Confidence: Zauberschloss

Lieblings-Schimpfwort
Arschkrapfen!

Lieblingswerbespot Media Markt
Der mit dem Ladendieb

Lieblingsautor
Patricia Cornwell

Lieblingsroman
Hexenstunde

Lieblingssachbuch
Art of Walt Disney: From Mickey Mouse to the Magic Kingdom

Lieblings-Website
www.amazon.de

Lieblings-Filmheld
John McClane

Lieblingsklasse in Rollenspielen
alles, was wild um sich prügelt und wenig Schaden abbekommt

Lieblingsgetränk (non alk.)
Volvic

Lieblingsgetränk (alk.)
grüner Veltliner

Traumauto
das von Professor Fate in »The great Race«

Aktueller Desktop-Hintergrund
Bruce Willis & USA-Flagge

Horoskope sind ...
... lustig zu lesen, aber nicht ernst zu nehmen ;)

## SARA STEHLIN

Layouterin

POWERte schon bei
CDV

Spielt am liebsten
Rennspiele, Adventures

Aktuelles Lieblingsspiel
NFS Underground 2

Derzeitiges Lieblingslied
Green Day: Jesus of Suburbia

Lieblings-Schimpfwort
Hirbl!

Lieblingswerbespot Media Markt
»Das Obst hinten in der Abteilung wiegen ...«

Lieblingsautor
Shakespeare

Lieblingsroman
Die große Umwendung

Lieblings-Website
www.google.de

Lieblings-Filmheld
Buzz Lightyear (aus »Toy Story«)

Lieblingsklasse in Rollenspielen
4b

Lieblingsgetränk (non alk.)
Saft-Schorle ohne Glibber

Lieblingsgetränk (alk.)
Touchdown, Caipi, helles Weizenbier

Traumauto
der neue Mini

Aktueller Desktop-Hintergrund
Oddworld's Stranger und seine niedlichen Kumpanen

Horoskope sind ...
... eine amüsante und nicht zu ernst zu nehmende Sache

# DIE **TOP 100** DER PC-SPIELE

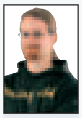
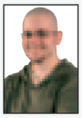
**Half-Life 2**: Mit sagenhaften 94% ballerte sich Gordon Freeman an die Actionspitze.

**Chronicles of Riddick**: Packender Gefängnis-Ausbruch mit Vin-Diesel-Bonus.

**Kinder des Nils**: blöder Name, tolles Aufbauspiel – haute die Siedler aus den Charts.

**Schlacht um Mittelerde**: Die Ring-Kämpfer verteidigen tapfer ihren Platz 2 der Strategie.

## HITLISTEN

| | | | | | |  |  | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **ACTION** | | Durchschnitt | Martin Deppe | Florian Stangl | Rüdiger Steidle | Patrick Hartmann | David Bergmann | Michael Galuschka | Georg Valtin |
| 1 | HALF-LIFE 2 | 94 | 93 | 93 | 96 | 93 | 95 | – | – |
| 2 | GTA VICE CITY | 93 | 94 | 92 | – | 93 | 94 | 90 | – |
| 3 | VAMPIRE 2 | 90 | 88 | 86 | 93 | 93 | 89 | – | – |
| 4 | BATTLEFIELD 1942 | 90 | 92 | 90 | 85 | 90 | – | 91 | – |
| 5 | JOINT OPERATIONS | 89 | 88 | 91 | 88 | 87 | – | – | – |
| 6 | FAR CRY | 88 | 86 | 89 | – | 88 | 88 | 92 | 87 |
| 7 | UT 2004 (dt.) | 88 | 85 | 90 | 85 | 90 | 89 | 87 | 92 |
| 8 | SPLINTER CELL 2 | 88 | 89 | 90 | – | 86 | 87 | 86 | – |
| 9 | RÜCKKEHR DES KÖNIGS | 87 | 88 | 87 | – | 87 | 89 | 83 | 88 |
| 10 | MAX PAYNE 2 | 87 | 89 | 86 | 81 | 88 | 89 | 87 | 89 |
| 11 | MAFIA | 86 | 93 | 88 | 79 | 87 | – | 85 | – |
| 12 | TRIBES VENGEANCE | 86 | 86 | 87 | – | 86 | – | 87 | 83 |
| 13 | METAL GEAR SOLID 2 | 86 | 86 | 81 | – | 89 | 89 | 82 | 86 |
| 14 | PRINCE OF PERSIA 4 | 85 | 83 | 84 | – | 85 | 87 | 87 | 85 |
| 15 | CHRONICLES OF RIDDICK | 85 | 83 | 84 | – | 87 | 86 | – | – |
| 16 | FREELANCER | 85 | 85 | 85 | – | 84 | – | – | 85 |
| 17 | AQUANOX 2 | 84 | 87 | 79 | 88 | 82 | – | 84 | – |
| 18 | STAR WARS BATTLEFRONT | 84 | 83 | 84 | – | 84 | – | – | 85 |
| 19 | COUNTER-STRIKE SOURCE | 84 | 85 | 85 | 88 | 80 | 82 | 81 | – |
| 20 | CALL OF DUTY | 83 | 88 | 83 | 82 | 83 | – | 80 | – |
| 21 | DOOM 3 | 83 | 84 | 79 | – | 87 | 83 | 82 | – |
| 22 | TRON 2.0 | 83 | – | 74 | 85 | 84 | 85 | – | 87 |
| 23 | THIEF 3 | 83 | 82 | 82 | – | 85 | 80 | 86 | – |
| 24 | NO ONE LIVES FOREVER 2 | 82 | 86 | 78 | 83 | 83 | – | 81 | 83 |
| 25 | MOH – ALLIED ASSAULT | 82 | 84 | 83 | 84 | 83 | – | 80 | 80 |
| **STRATEGIE** | | | | | | | | | |
| 1 | WARCRAFT 3 | 93 | 94 | 93 | – | 92 | 93 | 90 | 94 |
| 2 | SCHLACHT UM MITTELERDE | 91 | 91 | 91 | 90 | 92 | 89 | – | 90 |
| 3 | C&C GENERÄLE | 89 | 92 | 90 | 86 | 86 | 95 | 87 | – |
| 4 | PANZERS | 89 | 90 | 86 | 91 | – | – | 87 | – |
| 5 | MEDIEVAL | 87 | 85 | 88 | – | – | – | 89 | – |
| 6 | DIE SIMS 2 | 87 | 89 | – | – | – | 89 | 86 | 83 |
| 7 | FULL SPECTRUM WARRIOR | 86 | – | 83 | – | 88 | 87 | – | 87 |
| 8 | ROME TOTAL WAR | 86 | 86 | 86 | – | 85 | – | 88 | – |
| 9 | SPELLFORCE | 86 | 88 | 84 | – | 86 | 89 | 83 | 86 |
| 10 | SILENT STORM | 85 | 88 | 80 | 88 | – | – | – | – |
| 11 | HEROES OF MIGHT & MAGIC 4 | 85 | 88 | 84 | 81 | 87 | – | 84 | 88 |
| 12 | ARMIES OF EXIGO | 85 | 85 | 85 | 84 | – | – | – | – |
| 13 | WARHAMMER 40K – D. OF WAR | 84 | 85 | 86 | – | 85 | 83 | 81 | 84 |
| 14 | KINDER DES NILS | 84 | 85 | – | – | 83 | 81 | – | 85 |
| 15 | AGE OF MYTHOLOGY | 83 | 83 | 84 | 85 | 83 | 82 | – | – |
| 16 | ROLLERCOASTER TYCOON 3 | 83 | 82 | – | – | – | 85 | 83 | 83 |
| 17 | RISE OF NATIONS | 83 | 84 | 87 | 79 | 88 | 77 | – | 83 |
| 18 | PORT ROYALE 2 | 83 | 84 | 82 | 86 | 83 | – | 78 | – |
| 19 | ANNO 1503 | 83 | 86 | 82 | – | – | 80 | 82 | – |
| 20 | SOLDIERS | 83 | – | 82 | – | – | – | 83 | – |
| 21 | TROPICO 2 | 82 | 83 | 81 | 82 | 82 | – | 84 | 80 |
| 22 | GROUND CONTROL 2 | 82 | 81 | 78 | – | – | 85 | 84 | – |
| 23 | CIVILIZATION 3 | 82 | 88 | 81 | 79 | – | 80 | – | 81 |
| 24 | COMMANDOS 2 | 81 | 81 | 81 | 83 | 82 | – | 80 | 81 |
| 25 | ETHERLORDS 2 | 81 | 80 | 79 | 84 | – | – | 80 | 82 |

**Unsere Redaktion testet nicht erst seit dieser Ausgabe Spiele** – sondern seit vielen Jahren. Damit Sie unsere Wertungen für neue Titel besser mit etwas älteren Spielen vergleichen können, haben wir diese nachgetestet – ebenfalls mit jeweils mindestens zwei Redakteuren. Auch hier gilt: Wer nicht lang genug getestet hat, darf auch nicht werten.

## HITLISTEN

### SPORT

| | | Durchschnitt | Martin Deppe | Florian Stangl | Rüdiger Steidle | Patrick Hartmann | David Bergmann | Michael Galuschka | Georg Valtin |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | GTR | 91 | 90 | 91 | 90 | – | – | 92 | – |
| 2 | T. HAWK'S UNDERGROUND 2 | 90 | – | 88 | 90 | 91 | 91 | – | 90 |
| 3 | PRO EVOLUTION SOCCER 4 | 90 | 88 | 89 | – | 90 | 91 | 92 | 87 |
| 4 | F1 CHALLENGE 99-02 | 89 | 88 | 90 | – | – | – | 88 | 89 |
| 5 | NASCAR RACING 2003 | 89 | – | 88 | – | – | – | 89 | – |
| 6 | COLIN MCRAE RALLY 2005 | 88 | 89 | 88 | – | – | 88 | 85 | 90 |
| 7 | NHL 2004 | 88 | – | 91 | – | – | – | 84 | – |
| 8 | FUSSBALL MANAGER 2005 | 85 | – | 89 | 84 | – | – | 83 | – |
| 9 | DTM RACE DRIVER 2 | 85 | 84 | 89 | 85 | – | 88 | 84 | 82 |
| 10 | NFS UNDERGROUND 2 | 85 | 85 | 88 | 85 | 85 | – | 79 | 86 |
| 11 | UEFA CHAMPIONS LEAGUE 05 | 85 | – | 86 | – | – | 85 | 84 | 83 |
| 12 | MVP BASEBALL 2004 | 85 | – | 86 | – | – | – | – | 83 |
| 13 | RICHARD BURNS RALLY | 83 | 83 | 90 | – | – | – | 79 | 81 |
| 14 | FIFA 2005 | 83 | 83 | 84 | – | 84 | 82 | 83 | – |
| 15 | NBA LIVE 2005 | 83 | – | 83 | – | 84 | – | 80 | 85 |
| 16 | T. WOODS PGA TOUR 2005 | 83 | 85 | 86 | – | 83 | 80 | 81 | 83 |
| 17 | TOP SPIN | 83 | 83 | 82 | 80 | – | 85 | – | – |
| 18 | WORLD CHAMP. SNOOKER 2004 | 82 | 82 | 84 | 82 | 83 | – | 75 | 88 |
| 19 | RALLISPORT CHALLENGE | 82 | 83 | 85 | 82 | – | 85 | 76 | 83 |
| 20 | MOTOGP 2 | 82 | 81 | 79 | – | – | 83 | 82 | 85 |
| 21 | MIDNIGHT CLUB 2 | 82 | 86 | 81 | 80 | 81 | 82 | 82 | – |
| 22 | MTX MOTOTRAX | 81 | 81 | 81 | 81 | – | – | 82 | 78 |
| 23 | ANSTOSS 2005 | 80 | 79 | – | 80 | – | – | 80 | – |
| 24 | RTL SKISPRINGEN 2005 | 79 | 79 | – | – | – | 78 | – | 81 |
| 25 | SKI ALPIN 2005 | 79 | 77 | 80 | – | – | 79 | – | 78 |

### ROLLENSPIELE | ADVENTURES

| | | Durchschnitt | Martin Deppe | Florian Stangl | Rüdiger Steidle | Patrick Hartmann | David Bergmann | Michael Galuschka | Georg Valtin |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC | 93 | 94 | 94 | – | 92 | – | 91 | 93 |
| 2 | WORLD OF WARCRAFT | 92 | 92 | 91 | – | 94 | 90 | – | 93 |
| 3 | GOTHIC 2 | 91 | 89 | 90 | 97 | 88 | – | 89 | 92 |
| 4 | PLANESCAPE TORMENT | 89 | 82 | 90 | 92 | 88 | – | 90 | 90 |
| 5 | BALDUR'S GATE 2 | 88 | 90 | 92 | 81 | 89 | 85 | 88 | 91 |
| 6 | DIABLO 2 | 87 | 88 | 93 | 70 | 92 | 89 | 83 | 92 |
| 7 | MORROWIND | 85 | 85 | 86 | 84 | – | – | 85 | – |
| 8 | MONKEY ISLAND 4 | 85 | 86 | 87 | 85 | 85 | 82 | 84 | – |
| 9 | VAMPIRE | 84 | 85 | 87 | 83 | 83 | 86 | – | 82 |
| 10 | NEVERWINTER NIGHTS | 84 | 85 | 84 | – | – | – | 82 | 84 |
| 11 | EVERQUEST 2 | 84 | – | – | – | 83 | 81 | – | 87 |
| 12 | THE WESTERNER | 83 | 85 | 86 | – | 84 | 82 | 81 | 82 |
| 13 | SACRED | 83 | 82 | 88 | – | 84 | – | 82 | 80 |
| 14 | RUNAWAY | 82 | 83 | 82 | 82 | – | 84 | 85 | 78 |
| 15 | DARK AGE OF CAMELOT | 82 | – | – | – | – | – | – | 82 |
| 16 | BLACK MIRROR | 82 | 82 | – | – | – | 83 | 81 | 82 |
| 17 | ARX FATALIS | 82 | 80 | 81 | 82 | 82 | – | 84 | 81 |
| 18 | THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL | 81 | – | 81 | 80 | 80 | 86 | – | 80 |
| 19 | LEISURE SUIT LARRY | 81 | – | 81 | – | 82 | 84 | – | 78 |
| 20 | THE MOMENT OF SILENCE | 81 | – | 81 | – | – | 80 | 82 | 81 |
| 21 | GEHEIMNIS D. SILB. OHRRINGS | 80 | – | – | – | – | 79 | – | 81 |
| 22 | OBSCURE | 80 | – | 82 | – | – | 77 | 80 | 79 |
| 23 | DUNGEON SIEGE | 79 | 80 | 80 | 79 | 82 | – | 75 | 80 |
| 24 | SILENT HILL 4 | 79 | – | 79 | – | – | 78 | 79 | 79 |
| 25 | STAR WARS GALAXIES | 78 | – | – | – | – | – | – | 78 |

**GTR**: Simbins erstes Vollpreisspiel hält die Pole Position der Sportspiel-Liga.

**UEFA Champions League 05**: Der Fifa-Ableger sichert sich einen guten Tabellenplatz.

**World of WarCraft**: Wer hätte je gedacht, dass ein Online-RPG mal oben mitmischt?

**Everquest 2**: Der bisherige Online-König musste sich World of WarCraft beugen.

# DEMON STONE

**Gemetzel im Dreierpack:** Mit Magier, Dieb und Kämpfer schnetzeln Sie sich durch die Welt der Vergessenen Reiche. Allerdings dauert das Abenteuer nicht mal ein Wochenende.

Am Fuß eines Berges tobt eine große Schlacht: Zwei Heere prallen aufeinander, ein roter Drache kreist über dem qualmenden Tumult und röstet mit seinen Feuerstrahlen die Kämpfer. Da sind wir ja wieder mitten in den Schlamassel gerasselt! Als Kämpfer Rannek sind wir zwar solche Gefechte gewohnt, aber der Drache hätte nicht sein müssen.

Mitten in der wogenden Schlacht suchen wir uns also einen Ausweg aus dem Getümmel und treffen auf eine Dunkelelfe. Normalerweise sind diese Gesellen als böse Halsabschneider bekannt, doch diese hier scheint anderes zu sein. Wir suchen uns gemeinsam einen Fluchtweg. Schließlich stolpern wir noch über einen Magier, der sich uns anschließt. Kurz danach bemerkt uns der Drache. Jetzt bleibt als einzige Rettung die Flucht in einen alten Minenstollen. Wer konnte denn wissen, dass hier ein noch größeres Übel auf uns lauert?

## Drei auf einen Streich

**Demon Stone** spielt in der **Dungeons&Dragons**-Fantasywelt der Vergessenen Königreiche. Die diente schon anderen Titeln wie etwa **Neverwinter Nights** oder **Baldur's Gate** als Kulisse. Allerdings hat **Demon Stone** kaum etwas mit diesen Rollenspielen gemeinsam. Denn ähnlich wie in **Rückkehr des Königs** geht es ausschließlich darum, in 3D-Kämpfen ganze Hundertschaften von Gegnern zu plätten. Während Sie in den Schlachten von Mittelerde immer nur einen Helden spielen durften, stürzen sich in Demon Stone gleich drei Recken gleichzeitig in die Gefechte: Kämpfer, Magier und Diebin. Während der Missionen wechseln Sie per Tastendruck zwischen den Figuren, je nachdem, was die Spielsituation gerade verlangt. Stehen Sie etwa einer Übermacht im Nahkampf gegenüber, schicken Sie den Krieger an die Front. Im Fernkampf brutzelt der Magier per Zauber die Feinde weg, und die Diebin darf sich im Schatten verstecken und aus dem Hinterhalt attackieren.

## Literaturvorlage

In den Missionen ist ähnlich viel los wie in **Rückkehr des Königs**. Das liegt vor allem an geschickt platzierten Skriptereignissen. So kreist zum Beispiel über einer Landschaft ein Drache, der in regelmäßigen Abständen mit seinem Feuerodem Freund und Feind verbrennt. In einem anderen Abschnitt versuchen die Helden, eine Magierin daran zu hindern, ein Dimensionstor für ein Dämonenheer zu öffnen. Währenddessen stürmen Horden von Schwertkämpfern auf das Trio ein.

Meistens geht es aber darum, Wellen von Feinden wegzuschnetzeln, um auf den linearen Levelwegen voran zu kommen. Die zehn Missionen sind durch eine interessante (aber vorhersehbare) Story verknüpft, die der Romanautor R. A. Salvatore ver-

Bei Gefechten mit mehreren Monstern geht leicht die **Übersicht** flöten.

Auf einem **treibenden Floß** verteidigen wir uns gegen Dämonen.

Der **Feuerdämon** im Hintergrund wird mit jeder Kreatur stärker, die er verspeist. Wir verhindern, dass er fressen kann.

fasst hat. Der Schriftsteller ist verantwortlich für einige der berühmtesten Fantasy-Romane über die Vergessenen Reiche und hat eine der mächtigsten Figuren in dieser Welt erschaffen: Drizzt Do'Urden.Der Dunkelelf taucht sogar kurz im Spiel auf.

## Schleichwirbelfeuerball

In den Kämpfen greifen die Helden mit Zaubersprüchen, Spezialfertigkeiten und normalen Attacken an. Die Manöver lösen Sie per Tastenkombination aus. Sehr komplizierte Kniffe bestehen aus vier unterschiedlichen Knöpfen. Deshalb gehen viele dieser Kombos mit einem Gamepad leichter von der Hand – Tastatur und Maus reichen aber ebenfalls aus.

In den Missionen sammeln die Helden Erfahrungspunkte für erledigte Gegner und zusätzlich Gold, das meistens in zerstörbaren Objekten versteckt ist. Für Erstere kaufen Sie Ihren Helden neue Spezialfertigkeiten. Das Gold benutzen Sie, um die Ausrüstung zu verbessern und etwa mächtigere Schwerter und Rüstungen

Im Schatten (gepunkteter Bereich unten links) ist Zhai **unsichtbar**.

Die **Spezialattacken** der Helden erledigen mehrere Feinde auf einmal.

Während einer Belagerung dürfen wir in die Rolle des Star-Dunkelelfen **Drizzt Do'Urden** schlüpfen und mit seinen berühmten Krummsäbeln eine Invasion garstiger Eistrolle zurückschlagen.

Nach jeder Mission kaufen wir für **Erfahrung und Gold** neue Ausrüstung.

Der **Troll-Boss** ist sogar mit Hilfe von Drizzt ein harter Brocken. Da hilft nur ein Teamangriff.

zu kaufen. Wer nicht gerne nachrechnet, kann sich die Upgrades auch automatisch einkaufen lassen. Bei unserem Test hat das sehr gut geklappt. Einziger Nachteil: Wer auf besonders mächtige Objekte wie etwa einen Regenerationsring für Lebenspunkte oder eine Erzmagierrobe sparen möchte, sollte lieber manuell einkaufen. Denn der Computer ist wie eine Frau im Schuhladen: Er kauft ein, bis der Geldbeutel leer ist.

## Dicke Dinger

Am Ende jedes Spielabschnitts wartet ein mächtiger Endgegner auf Sie. So bekommen wir es im Dschungellevel mit einer Riesenspinne zu tun. Das Vieh hängt kopfüber an einer Höhlendecke, während wir in der überfluteten Grotte auf einem Floß dahintreiben. Das ist die Stunde des Magiers: Er kann mit seinen Fernkampf-Zaubern als einziger das Biest bezwingen. Meistens ist aber keine besondere Taktik gefragt, sondern es reicht, mit allen Helden möglichst schnell möglichst heftig draufzukloppen. Dennoch sind die Kämpfe dramatisch, denn die Obermotze betäuben oft einen der Helden per Spezialschlag. Den angeschlagenen Gefährten müssen Sie schleunigst außer Gefahr bringen, indem Sie die Figur wechseln und sich mit einem anderen Charakter in die vorderste Front stellen.

Einer der härtesten Gegner im Spiel ist der rote Drache, der in vielen Levels nur als geskriptete Kreatur vorkommt. Um den geflügelten Feuerspucker in seinem Versteck aufzuspüren, jagen unsere Helden zunächst durch eine Mischung aus Lavahöhle und verfallener Schlossruine. Am Ende finden wir den Drachen bei seinem Bett: einem riesigen Goldschatz auf einer Insel im Lavasee. Dort beginnt der Kampf, und die mächtige Kreatur hetzt uns durchs halbe Schloss, bis wir schließlich ... doch das finden Sie besser selbst heraus.

## Im Körper des Dunkelelfen

Die beste Mission im Spiel führt die Helden nach Mithril Hall. Die Zwergenstadt wird von einem Trollheer belagert. Die Einwohner schicken unsere Helden und den legendären Dunkelelfen Drizzt Do'Urden in die Schlacht. Die Angreifer sind doppelt so groß wie die Spielfiguren und lassen sich nur mit Feuer endgültig besiegen. Deshalb entzünden wir an Kohlekübeln unsere Waffen, um die Fieslinge aus dem Weg zu räumen. Als die Trolle das Tor erreichen, dürfen wir sogar in die Rolle von Drizzt schlüpfen, der die Meute fast im Al-

In einem langen Flur kommt es zum letzten Kampf mit einem roten **Drachen**.

Trolle sterben nur, wenn wir ihnen mit **Feuer** den Rest geben.

## DEMON STONE: KAUFEN ODER NICHT?

### Sollten Sie kaufen, ...

- ... wenn Sie auf schnelle Kloppereien im Stil von Rückkehr des Königs stehen
- ... wenn Sie sich in der D&D-Welt der Vergessenen Reiche gut auskennen
- ... wenn es Ihnen nichts ausmacht, dass der Zauberer nicht erst acht Stunden ruhen muss, bevor seine Sprüche nachgeladen sind
- ... wenn Ihnen ein adrenalingeladener Nachmittag rund 40 Euro wert ist

### Sollten Sie nicht kaufen, ...

- ... falls Sie auf ausufernde Schlachten mit dem Laserschwert in Science-Fiction-Welten abfahren
- ... falls Ihnen Namen wie Faerun, Elminster, Drizzt und Schwertküste nur ein Achselzucken entlocken
- ... falls Sie es nicht leiden können, wenn Ihre KI-Mitstreiter nichts drauf haben außer Zahnbelag
- ... falls Sie niemals Geld für ein Spiel zahlen würden, das Sie in fünf Stunden durch haben

leingang mit seinen zwei mächtigen Krummsäbeln aufmischt.

Wenn genug Attacken die Feinde treffen, lädt sich bei Drizzt wie bei den anderen Helden eine Spezialfertigkeit auf. Blinken alle drei Spezialbalken gleichzeitig, kann das Trio einen Teamangriff loslassen, der fast den ganzen Bildschirm entvölkert.

### Doofe Helden

Sobald die KI-kontrollierten Kämpfer in brenzlige Situationen geraten, müssen Sie aufpassen. Denn oft sind die Jungs zu doof, das Offensichtliche zu tun. Zum Beispiel meucheln wir gerade als Diebin aus dem Schatten heraus einige Feinde, als plötzlich Fernkämpfer auftauchen, die der Magier am schnellsten besiegen kann. Das weiß der Krieger auch, wie die Sprachausgabe beweist. Aber wir wollen lieber weiter mit der Diebin dem Magier die Nahkampfgegner vom Hals halten. Nachteil: Der Zauberer denkt nicht daran, von sich aus die Schützen in der Distanz anzugreifen. Deshalb müssen Sie in kritischen Situationen immer selbst eingreifen, damit wirklich nichts schief geht.

### Wie? Schon vorbei?

Nachdem Sie sich so richtig warm gespielt haben (ungefähr in Level 5), ist der Spaß schon fast vorbei. Denn nach gerade mal fünf Stunden stehen Sie vor dem Endgegner – und das auf dem mittleren der drei wählbaren Schwierigkeitsgrade!

Lediglich zehn Missionen gibt es. Die sind zwar optisch alle unterschiedlich, dafür wiederholen sich vor allem gegen Ende die Monster, die Sie bekämpfen. Ein weiterer Nachteil sind fehlende Extras wie freispielbare Missionen oder Bonushelden. Einzig ein paar schlecht aufgelöste Konzeptzeichnungen mit kurzem Kommentar können Sie frei spielen. Außerdem fehlt ein Mehrspieler-Modus – etwa eine Koop-Variante à la **Rückkehr des Königs**.

*Patrick Hartmann*

**Geskriptet**: Wir kämpfen vorne, während der Drache Feuer spuckt.

# TEST-CENTER

## GEORG VALTIN

**Cooles D&D-Geschnetzel, mehr davon!**

Ich mag die Forgotten-Realms-Spielwelt, ohne auf eine penible Einhaltung der D&D-Regeln zu bestehen – und deshalb fühle ich mich bei Demon Stone gut aufgehoben. Am liebsten metzle ich mich mit der Schurkin Zhai durch die Gegnerhorden; die Kampfanimationen der Halb-Dunkelelfin sind einfach cool. Und der Kampf als Drizzt ist für mich als Salvatore-Fan natürlich super.

Doppelte Spielzeit, halb so schnelle Charakterentwicklung und ein Mehrspielermodus hätten aus Demon Stone einen Hit machen können – so ist es ein gutes Spiel, das sich Schnetzelfans mit einem Preis-Leistungs-Bewusstsein erst als Budgetversion gönnen sollten.

**Meine Wertung 75**

## DAVID BERGMANN

**Zu kurz geratener Prügelspaß**

Demon Stone spielt sich wie Rückkehr des Königs; nur unspektakulärer. Die Grafik steht dem Mittelerde-Prügler ebenso hinterher wie das Leveldesign. Oftmals stehe ich eine gefühlte Ewigkeit auf der Stelle und schlage mit meiner Party stupide mehrere Wellen der immer gleichen Gegner nieder.

Sehr gut gefallen haben mir die Charakter-Upgrades. Neben neuen Attacken kann ich auch Ausrüstungsgegenstände kaufen. Außerdem gehen die Prügeleien zumindest mit einem Gamepad angenehm unkompliziert von der Hand. Dass die Entwickler auf einen Mehrspielermodus verzichtet haben, nehme ich ihnen übel.

**Meine Wertung 78**

## FLORIAN STANGL

**Da hätte ich aber mehr erwartet**

Das Bessere ist der Feind des Guten: Obwohl Rückkehr des Königs über ein Jahr alt ist, habe ich es kürzlich noch einmal durchgespielt – im Koop-Modus. Das zeigt, wie groß die Chance ist, die Demon Stone vertan hat. Ernsthaft: Wie können die Stormfront Studios erwarten, dass ich für so wenig Spiel Geld ausgebe? Der Titel an sich ist gut, aber meine Wertungsfindung endet nach fünf Stunden. Selber schuld!

**Meine Wertung 70**

## PATRICK HARTMANN

**Der Koch ist nach der Vorspeise verschwunden!**

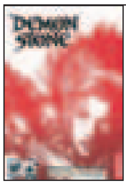
Demon Stone ist so kurz, dass ich gerade anfange, heiß zu werden – da ist es schon vorbei. Innerhalb von einem Nachmittag habe ich die zehn Levels bewältigt. Dabei habe ich noch alles erkundet und für manche Endgegner zwei Anläufe gebraucht. Für diese kurze Spielzeit steckt einfach zu wenig drin. Keine Bonuscharaktere, keine versteckten Extrazauber, keine neuen Missionen, kein alternatives Ende und kein Mehrspieler-Modus.

Die Schwertschwingerei hält mich dafür die kompletten fünf Stunden in Atem. Vor allem die Mission bei Mithril Hall, in der ich als Drizzt spielen darf, hat es mir als AD&D-Fan angetan. Trotzdem hätte Demon Stone noch etwa zehn weitere Missionen gebraucht, um wirklich ernste Konkurrenz für Rückkehr des Königs zu werden.

**Meine Wertung 71**

Video

## DEMON STONE (US)



| | |
|---|---|
| Multiplayer | |
| Einzel-PC | (– Spieler) |
| Netzwerk | (– Spieler) |
| Internet | (– Spieler) |
| Ausstattung | 1 DVD, Handbuch (48 Seiten) |
| Sound | Stereo |
| Genre | Actionspiel |
| Entwickler/Publisher | Stormfront Studios/Atari |
| Webseite | www.atari.com/demonstone |
| ca. Preis | 40 Euro |
| Verkaufsstart | (US) erhältlich / (D) 10.2.2005 |
| Schwierigkeit | 3 Stufen; leicht bis schwer |
| USK-Alterseinstufung | nicht geprüft |
| Sprache Spiel/Handbuch | englisch/englisch |

### SYSTEM-CHECK

| Auflösung | Grafikkarte | CPU | RAM |
|---|---|---|---|
| 800x600 | Geforce 3 | 1,0 GHz | 256 MB |
| 1024x768 | Geforce 4 Ti | 1,4 GHz | 512 MB |
| 1600x1200 | Rad. X800 XT | 1,8 GHz | 768 MB |

### EINZELNOTEN

| | |
|---|---|
| Grafik | 7 |
| Sound | 7 |
| Steuerung | 8 |
| Multiplayer | – |

**PRO**
- gute Story
- abwechlungsreiche Levels
- drei Helden gleichzeitig steuern

**KONTRA**
- häufig wiederholende Monstertypen
- kurze Spieldauer
- kaum taktischer Anspruch

| | |
|---|---|
| PATRICK HARTMANN | 71 |
| GEORG VALTIN | 75 |
| DAVID BERGMANN | 78 |
| FLORIAN STANGL | 70 |

**Durchschnitts-Wertung der Tester 74**

Wir bestehlen als **Bänker-Droide** andere Roboter. Das alarmiert Polizisten.

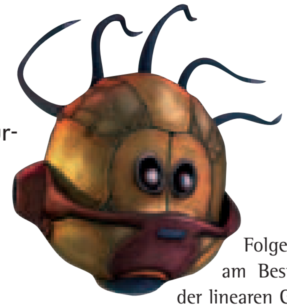
Die Roboter sind sehr **menschlich** und spielen sogar Poker.

In diesem Menü klicken Sie Ihr eigenes **Kampfschiff** zusammen.

Die **Dogfights** steuern sich flott und bieten schnelle Action.

# SCRAPLAND

Viele Science-Fiction-Filme der letzten Jahre behaupteten, Roboter seien böse, sie würden uns vernichten. Scrapland dagegen beweist: **Roboter sind auch nur Menschen.**



Irgendwo im Weltall schwebt ein riesiger Klumpen Altmetall namens Kimera – von seinen Bewohnern auch liebevoll Scrapland (Schrottland) genannt. In dieser aus Müll errichteten Roboter-Metropole führen Millionen Blechbüchsen ein zufriedenes Leben. Das liegt nicht zuletzt daran, dass in Kimera eigentlich niemand sterben kann. Jeder Roboter ist in der so genannten Großen Datenbank gespeichert und wird im Todesfall einfach neu geladen.

Umso erschütterter sind die Bewohner, als eine mysteriöse Mordserie beginnt. Hochrangige Bürger Kimeras werden ermordet und aus der Großen Datenbank gelöscht. Dahinter kann eigentlich nur ein hinterhältiger Mensch stecken. Oder doch nicht? Im Action-Adventure **Scrapland** kommen Sie der Sache als blecherner Nachwuchs-Sherlock auf die Spur.

## Navigationssystem serienmäßig

Sie sind D-Tritus, ein tollpatschiger Roboter Marke »Ernie aus der Sesamstraße trifft Terminator«. Per pedes durchstreifen Sie die riesigen Gebäude von **Scrapland** oder sausen mit einem Raumgleiter durch die futuristischen Häuserschluchten. Theoretisch dürften Sie dabei nach Herzenslust Sightseeing betreiben, auf Grund immer gleicher Antworten der Charaktere und nicht vorhandener Nebenquests macht das aber weit weniger Spaß als etwa in **GTA Vice City**.

Folgen Sie also am Besten gleich der linearen Geschichte. Die nimmt Sie so stark an die Hand, wie in nur wenigen Spielen: Bekommen Sie einen Auftrag, wird auf der stets eingeblendeten Übersichtskarte immer der Zielort beziehungsweise der Charakter markiert, den Sie ausfindig machen müssen. Das sorgt für einen angenehmen Spielfluss – ziellos herumirren werden Sie in **Scrapland** nicht.

## Gestaltwandler

Abwechslung ist keine Stärke der Missionen von **Scrapland**. Immer wieder

Auf die **Gespräche** mit NPCs kann man keinen Einfluss nehmen.

Die **Gebäude** (hier der Tempel) haben individuelle Grafiksets.

Die futuristischen **Außenareale** von Scrapland sind sehr weitläufig.

Werden Sie verhaftet, müssen Sie aus dem **Gefängnis** fliehen.

müssen wir einen Gegenstand von A nach B bringen, eine gewisse Anzahl feindlicher Schiffe zerstören oder uns in einen bestimmten Roboter verwandeln. Das ist die Spezialfähigkeit von D-Tritus. An überall verstreuten Zugangsterminals zur Großen Datenbank können wir uns einhacken und die Rollen 15 verschiedener Roboter übernehmen – jede mit einer Besonderheit. Als Bürgermeister lullen wir andere Charaktere mit langweiligen Reden in den Schlaf, als Bänker ziehen wir ihnen Geld aus der Tasche, und als kätzchengroße Lochmaschine springen wir besonders hoch.

Diese Verwandlung wird dem Spieler jedoch unnötig schwer gemacht. Sobald man von einer Wachdrohne aufgespürt wird, kann man die eigentliche Mission fürs Erste vergessen. Stattdessen ist man so lange auf der Flucht, bis die Drohne aufgibt. Dafür sind manche Charaktere aber zu langsam. Dumm gelaufen, denn jetzt hat man alle Polizisten aus dem näheren Umkreis an der Backe. Man verwandelt sich mit der Zeit also nur noch, wenn es eine Mission unbedingt erfordert.

## Irre! Wetten?

Für etwas Abwechslung sorgt der so genannte irre Spieler. Das ist ein völlig durchgeknallter Roboter, der Ihnen immer eine Reihe von gesonderten Aufgaben stellt. Etwa »vernichte drei Roboter in Gestalt eines Polizisten« oder »zerstöre vier parkende Gleiter«. Haben Sie die Ziele erfüllt, dürfen Sie an einer »irren Superwette« teilnehmen. Hier gilt es, Dogfights gegen besonders starke Gegner zu bestehen oder mit Ihrem Schiff an Rennen teilzunehmen und als Erster eine bestimmte Anzahl an Bojen einzusammeln. Zur Belohnung gibt's Upgrades für Ihren Gleiter wie stärkere Motoren, bessere Waffensysteme oder mehr Panzerung. Manchmal bekommen Sie gar Blaupausen für ein komplett neues Schiff oder finden eines zufällig während einer Mission. Dann geht's ab zu einer Tuning-Werkstatt, wo Sie sich Ihren neuen fliegenden Untersatz zusammenbasteln – das nötige Kleingeld natürlich vorausgesetzt. Das wiederum müssen Sie in der Regel arglosen Mitbürgern abluchsen, indem Sie deren Schiffe zerstören. Die Gleiter verpuffen dann in einer hübschen Explosion und lassen meist einen Batzen Bares zurück.

## Ausdauernde Hundekämpfe

Diese Art des Geldverdienens zieht allerdings die Aufmerksamkeit der Ordnungshüter auf sich. In den Gefechten mit mehreren Polizisten zeigt sich besonders deutlich, woran die Dogfights in **Scrapland** kranken: Kurz vor dem Exitus drehen Ihre Feinde ab und klauben eines der überall herumschwebenden Extras auf, um den Schutzschild des Schiffs wieder aufzuladen. Das ist zwar schlau, macht die Kämpfe aber kompliziert. Wenn Sie den schnellen Bewegungen der Piloten nicht folgen können, um sie vor Erreichen der Boni rechtzeitig vom Himmel zu holen, kann so ein Kampf mehrere Minuten dauern.

## Roboter mit Humor

Was **Scrapland** neben vielen netten Ideen auszeichnet, ist das stimmige Setting. Die verschiedenen Charaktere

## SCRAPLAND: KAUFEN ODER NICHT?

**Sollten Sie kaufen, ...**

… wenn Sie auf schräge Settings stehen

… wenn Sie ein Spiel täglich nur ein bis zwei Stunden spielen

… falls Ihnen Atmosphäre wichtiger ist als Abwechslung

… wenn Sie die englische Version kaufen können

**Sollten Sie nicht kaufen, ...**

… wenn Sie Germanistik studiert haben

… falls Ihnen GTA Vice City zu eintönig war

… wenn Sie schon R2-D2 doof fanden

… wenn Sie am liebsten mit dem Auto unterwegs sind

sind satirisch-bissig gezeichnet. Bänker-Droiden etwa, die an Vampire erinnern. Oder aber Beamte, die so lange gelangweilt herumschlurfen, bis sich jemand mit Arbeit nähert – dann rasen sie wie ein geölter Blitz davon. Auch die Stadt Kimera wirkt so glaubwürdig, wie eine Roboterstadt nur wirken kann. Überall blitzt und blinkt es, statt Telefonen gibt es große Lautsprecher, die tatsächlich sprechen. Alles wirkt wie aus einem Guss.

Auch der schwarze Humor zieht sich wie ein roter Faden durch die Geschichte. Wenn der Bischof von Kimera in der ersten Zwischensequenz mit Hilfe seiner Schmierölbad-Massage-Maschine ermordet wird, huscht unweigerlich ein schelmisches Lächeln über das Gesicht des Spielers. In schallendes Gelächter sind wir während des Spielens zwar nicht ausgebrochen, aber es gibt viele kleinere Gags.

### Man spricht deutsch ... nicht

Dass wir nicht in schallendes Gelächter ausbrachen, liegt aber auch am größten Manko von **Scrapland**. Ohne Umschweife: Eine schlechtere Lokalisation ist uns seit langem nicht untergekommen. Die textliche Übersetzung geht weitestgehend in Ordnung, aber nur einem Bruchteil der Sprecher trauen wir zu, vor der Arbeit an **Scrapland** schon einmal mehrere zusammenhängende Sätze deutsch gesprochen zu haben.

Dass manche Charaktere das Rrr rrrollen, als hinge ihrrr Leben davon ab, ist noch das geringste Problem. Tragisch wird es, wenn jegliche Interpunktion komplett ignoriert wird oder Denkpausen die Dialoge unterbrechen. Stellenweise hört man das »wie spricht man das jetzt wieder aus?« förmlich heraus.

Besonders schlimm hat es D-Tritus erwischt – dessen Sprecher klingt in vielen Szenen wie ein Teenie im Stimmbruch, der gerade seinen ersten Vollrausch erlebt. Sollten Sie sich für **Scrapland** interessieren, empfehlen wir Ihnen daher den Kauf der englischen Version. Dort kann **Scrapland** den Charme seiner putzigen Welt voller skurriler Charaktere voll ausspielen und macht damit einige spielerische Mängel wieder wett.

*David Bergmann*

## TECHNIK-CHECK

- Ab 2,0-GHz läuft Scrapland ohne große Probleme auch in hohen Auflösungen.
- Bei Grafikkarten mit 32 MByte Grafikspeicher sollten Sie Spezialeffekte deaktivieren.
- Für bis zu vier Spieler ist ein 56k-Modem ausreichend; Lags treten nur selten auf.
- Die Vollinstallation mit 2,0 GByte wirkt sich positiv auf die Ladezeiten aus.

### DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALEN DETAILS)

Festplatte: **2,0 GByte**
Ladezeiten: **lang (256 MB)**, **zügig (512 MB)**

| CPU mit | | Geforce 2 | Radeon 7000/7500 | Geforce 3/4 MX | Radeon 8500/9000 | Geforce 4/5600 | Radeon 9500/9600 | GF 5800/5900/6600 | Rad. 9700/9800/X700 | Geforce 6800 | Radeon X800 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1,0 GHz | 800x600x16, 256 MB | rot | rot | rot | rot | gelb | gelb | gelb | gelb | gelb | gelb |
| | 800x600x32, 512 MB | rot | rot | rot | rot | gelb | gelb | gelb | gelb | grün | grün |
| 1,6 GHz | 800x600x16, 256 MB | rot | rot | gelb | gelb | gelb | gelb | grün | grün | grün | grün |
| | 800x600x32, 512 MB | rot | rot | gelb | gelb | gelb | grün | grün | grün | grün | grün |
| 2,0 GHz | 1.024x768x32, 512 MB | gelb | gelb | grün | grün | grün | grün | grün | grün | grün | grün |
| | 1.280x1.024x32, 512 MB | grün | grün | grün | grün | grün | grün | grün | grün | grün | grün |

# TEST-CENTER

## RÜDIGER STEIDLE

**Spielprinzip gesucht**

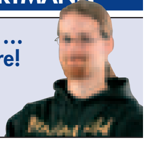
Ich kann mich gut daran erinnern, wie ich zum ersten Mal von Scrapland gehört habe. Damals hatten die Entwickler ein paar tolle Robo-Charaktere entworfen, waren sich aber noch nicht sicher, was sie damit für ein Spiel machen wollten. Sieht so aus, als ob sie das bis zum Schluss nicht genau wussten.

Am ehesten lässt sich Scrapland wohl mit Grand Theft Auto vergleichen. Für eine echte Alternative ist aber zu wenig drin. Die Aufträge beginnen sich schon nach ein paar Stunden zu wiederholen. Die Highspeed-Verfolgungsjagden auf den Sci-Fi-Highways sind anfangs richtig cool, nach dem 20ten Mal aber nur noch kalter Kaffee.

**Meine Wertung 64**

## PATRICK HARTMANN

**Der Weltraum ... gähnende Leere!**



Also da kann der Kollege Bergmann die Blechwelt von Scrapland noch so toll finden, mich lockt der übermäßig bunte Stil nicht hinterm Ofen vor. Einzig die Figuren finde ich gelungen. Deshalb zieht mich Scrapland nicht recht ins Spiel. Die häufigen Latscheinlagen bringen mich regelmäßig zum Gähnen, und die Sprachausgabe der meisten Figuren klingt wie Kika-Moderatoren auf illegalen Drogen.

Den einzigen Lichtblick bieten das Aufrüsten des Gleiters und die Flüge durch die Stadt. Hier kann ich tun was ich will und mir Verfolgungsjagden mit der Polizei liefern. Auf Dauer motiviert mich das aber trotzdem nicht.

**Meine Wertung 65**

## D-TRITUS

**Nix sprecke deutsch ...**

Ich hoofe, Sie können mich verrrstehen. Main Deutsch ist leiderrr nicht so gut Das meiner Kollegen üü... übrigens auch nicht Aber mann hat uns gesagt das würd nichts ausmachen. Viehlaicht macht Ihnen diesess Spiehl mit Rrroboterrn ja trotzdem Spass Und sollten wier Ihnen doch zu sehrrr auf den Wecka fallen dann hap ich einen ganz speziellen Tipp für Sie Sie können die Sprrrachausgabe nähmlich ganz ainfach mit einem Kk... Klick in dem Optionenmenü abschalten.

## DAVID BERGMANN

**Von kleinen Designfehlern und einer miesen Synchro überschattet**

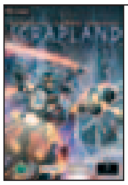
Angesichts der grottenschlechten Synchronisierung von Scrapland fehlen mir die Worte … wäre es den Sprechern doch nur genauso gegangen. Die stümperhaft vorgetragenen Dialoge ersticken jeden Anflug von Atmosphäre im Keim. Das ärgert mich besonders, weil die liebevoll ausgestaltete Welt der große Pluspunkt von Scrapland ist. Die bisigen Charakterzeichnungen der Roboterwelt gefallen mir ausgesprochen gut.

### Gut, nicht überragend

Spielerisch merkt man Scrapland zu sehr an, dass es Mercury Steams erstes Spiel ist. Ideen wie die Verwandlunsfähigkeit und das grundlegende »GTA im Weltall«-Prinzip sind cool, haben aber zu viele kleine Macken. Wer damit leben kann und ein Spiel für Zwischendurch sucht, ist hier aber richtig. Englischkenntnisse vorausgesetzt …

**Meine Wertung 69**

## SCRAPLAND



| | |
|---|---|
| Multiplayer | Einzel-PC (– Spieler), Netzwerk (16 Spieler), Internet (16 Spieler) |
| Ausstattung | 2 CDs, Handbuch (48 Seiten) |
| Sound | Stereo |
| Genre | Action-Adventure |
| Entwickler/Publisher | Mercury Steam/Deep Silver |
| Webseite | www.scrapland.de |
| ca. Preis | 40 Euro |
| Verkaufsstart | 2. Februar 2005 |
| Schwierigkeit | 3 Stufen; leicht bis schwer |
| USK-Alterseinstufung | ab 12 Jahre |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |

**EINZELNOTEN**

| | |
|---|---|
| Grafik | 7 |
| Sound | 3 |
| Steuerung | 7 |
| Multiplayer | 6 |

**PRO**

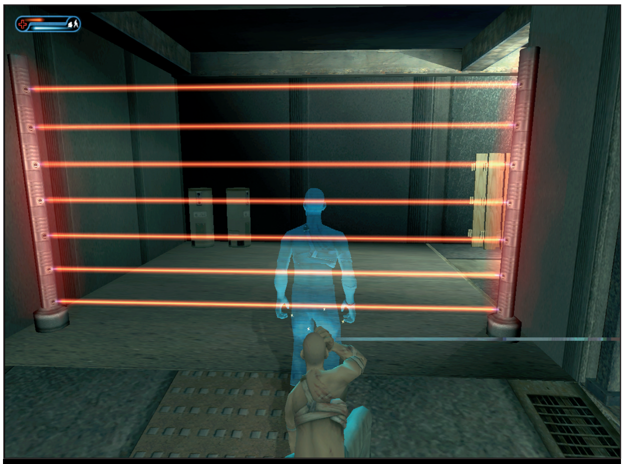
- kein durchgenudeltes Szenario
- witzige Charaktere
- spaßiges Schifftuning
- schmucke Grafik mit vielen Effekten
- zugängliche Steuerung
- Speichern jederzeit möglich

**KONTRA**

- miese Synchronisation
- wenig Abwechslung
- Dogfights zu langwierig
- Verwandlung kaum nutzbar
- … haben wir schon die miese Synchro erwähnt?

| | |
|---|---|
| DAVID BERGMANN | 69 |
| RÜDIGER STEIDLE | 64 |
| PATRICK HARTMANN | 65 |

**Durchschnitts-Wertung der Tester 66**


Unsere **Astralkopie** schlüpft durch die Barriere und deaktiviert die Laser.

Ein **Blick um die Ecke** erspart Ihnen manchen Schusswechsel.

# SECOND SIGHT

**Schleichen mit übersinnlichen Kräften:** In der Rolle von Doktor John Vattac versuchen Sie herauszufinden, ob es übernatürliche Phänomene gibt und geraten zusammen mit einer Militäreinheit in folgenschwere Verwicklungen.

Stellen Sie sich mal ein Leben vor, in dem Sie übersinnliche Kräfte haben – zum Beispiel Telekinese oder Telepathie. Dann könnten Sie endlich ohne Probleme umziehen, sogar wenn der Aufzug streikt. Denn einmal konzentriert, schon schweben die schweren Bücherkisten einfach die Treppen runter und stapeln sich von alleine im Lastwagen. Per Telepathie flüstern Sie netten Kellnern ein, dass die Rechnung aufs Haus geht oder durchleuchten die Gedanken netter Damen, um Ihre Chancen besser einzuschätzen.

Doch ganz so einfach geht es natürlich nicht. Das muss der Wissenschaftler Doktor John Vattac im Actionspiel **Second Sight** am eigenen Leib spüren. Er verliert sein Gedächtnis und wacht in einer geschlossenen Abteilung auf. Nur durch seine Gedanken befreit er sich aus seinem Zimmer und versucht, die Wahrheit und seine Erinnerungen zu finden.

## Schatten der Vergangenheit

Noch während der Flucht aus seinem Gefängnis hat John Vattac einen sehr heftigen Erinnerungsschub. Solche »Flashbacks« sind jeweils eigene Missionen, die Sie ins ferne Russland führen. Dort kämpft sich der Held zusammen mit einer Truppe von Elitekämpfern durch einen abgelegenen Landstrich, in dem ein Wissenschaftler verbotene Experimente durchführen soll. Mehr müssen Sie im Laufe des Spiels selbst herausfinden. Die Story ist sehr spannend über die Missionen hinweg präsentiert, aber mit vielen Verschwörungstheorien auch leicht klischeehaft. Trotzdem sorgt die dramatische Geschichte für anhaltende Langzeitmotivation.

Der Held gewinnt mit jeder Erinnerung und jedem Schritt im Spiel an Profil, und so wollen Sie gegen Ende unbedingt die ganze Wahrheit aufdecken. In den gut designten 3D-Levels schleichen Sie sich meistens zwischen Wachmannschaften hindurch, hacken Computer und schlüpfen durch Luftschächte in verschlossene Bereiche. Schusswaffen findet Vattac unterwegs. Aber das Beste: Er verfügt über so genannte Psi-Kräfte, die er Level für Level entdeckt und einsetzen kann, solange sein Vorrat von Psi-Energie ausreicht.

## Stimmen im Kopf

Die übersinnlichen Talente machen den Großteil des Spielspaßes aus: Kräfte findet der Held meistens in einer geskripteten Zwischensequenz heraus. Zum Beispiel wollen einige Wachen Vattac umzingeln, als er plötzlich in die Knie geht und vor Schmerzen schreit. Im nächsten Moment schleudert eine Energiewelle alle Feinde zur Seite. Ab diesem Moment gilt die Fertigkeit als entdeckt und kann fortan nach Belieben eingesetzt werden. Meistens benutzen Sie die Psi-Zauber, um Rätseleinlagen zu lösen. An einer Energiebarriere etwa schickt Vattac einen Astral-Klon los, um unbeschadet den Aus-Schalter zu erreichen. Ein anderer Psi-Kniff macht Sie kurze Zeit unsichtbar. Damit schleichen Sie an Wachen vorbei oder schlüpfen mit ahnungslosen NPCs durch sonst für Sie verschlossene Türen.

Die Missionen sind alle so angelegt, dass Sie oft Fertigkeiten einset-

Per **Verwirren**-Fertigkeit schlüpfen wir ungesehen an Agenten vorbei.

Nach Kämpfen sollten Sie Vattac immer **heilen**.

zen können und teilweise sogar müssen. Egal ob Sie Schalter per Telekinese aktivieren, mit der Astralkopie einen Lift steuern oder sich per Heilzauber wieder aufpäppeln, ohne die Psi-Kräfte kommen Sie nicht weit.

## Teamgeist

Nur einen Teil der Missionen müssen Sie alleine absolvieren. Vor allem in den Rückblenden haben Sie fast immer einen kleinen Trupp KI-Soldaten dabei. Die stehen zwar nicht unter Ihrem Kommando, folgen Ihnen aber auf geskripteten Pfaden durch die Mission und ballern relativ geschickt auf Feinde. In anderen Levels müssen Sie eine verbündete Person beschützen und heil zum Levelausgang bringen. Einmal hetzen Sie etwa in einer packenden Verfolgungsjagd durch ein Abwassersystem. Während Ihnen eine Spezialeinheit auf den Fersen ist, schleusen Sie eine Begleiterin durch die Kanäle bis an die Oberfläche.

Während Sam Fisher in **Splinter Cell** oft darauf achten muss, niemanden zu töten, spielt das bei John Vattac kaum eine Rolle. Es gibt zwar Abschnitte, in denen Sie besser niemanden angreifen sollten, doch in den meisten Fällen reicht es, alles über den Haufen zu ballern, um ans Ziel zu gelangen. Nachteil: Durch das holprige Zielsystem brauchen Sie einige Übung, bis Sie in den Gefechten ins Schwarze treffen. Denn die automatische Zielfunktion visiert den nächsten Gegner an, aber der ist nicht zwingend das beste Ziel. Dann müssen Sie erst manuell nachjustieren und brauchen so oft mehrere Versuche.

## Die doofen Bösen

Der größte Schwachpunkt in **Second Sight** sind die KI-Gegner. In den Kämpfen nehmen sie zwar Deckung, doch sobald der Held vorrückt, bleiben die Soldaten trotzdem an ihre Wand gepresst. Deshalb passiert es oft, dass Sie die Feinde im wahrsten Sinne des Wortes im Vorbeigehen erledigen. Wenigstens rufen die Wachen Verstärkung, und aufgescheuchte Zivilisten suchen den nächsten Ordnungshüter oder Alarmknopf.

Abgesehen davon gibt es wenig zu meckern. Die englische Sprachausgabe ist sehr gut, wenn auch die deutschen Untertitel manchmal nicht ganz die Bedeutung treffen.

Der Grafik merkt man vor allem an den teilweise verwaschenen Texturen an, dass der Titel auch für die aktuellen Konsolen erscheint. Dafür wirken die Spielfiguren im leichten Comic-Stil stimmig. Vor allem deren Mimik kommt in den Zwischensequenzen gut zur Geltung. Und außerdem macht die Grafik bei diesem Titel nur einen Bruchteil des Spielspaßes aus.

*Patrick Hartmann*

Die **Zielfunktion** sorgt in den Kämpfen oft für unfreiwillige Fehlschüsse.

In den **Zwischensequenezen** erfahren Sie mehr über die Spielfiguren.

## RÜDIGER STEIDLE

### Schleichen hui, Kämpfen pfui

Im Grunde seines Herzes ist Second Sight ein Schleich-Shooter. Und zwar ein echt guter. Mit einfallsreichen, gut eingebundenen Rätseln und einer zwar etwas klischeehaften, aber spannenden Story. Probleme gibt's, wenn ich einem Pistolenduell mal nicht aus dem Weg gehen kann. Der Zielfunktion merkt man ihre Konsolenherkunft deutlich an. Nur mit viel Übung treffe ich ins Schwarze. Vielleicht wollten die Entwickler mich dadurch ja dazu bewegen, Gewalt möglichst oft zu vermeiden. Verständlich, aber etwas nervig.

**Meine Wertung 79**

## PATRICK HARTMANN

### Die Sam-Fisher-Alternative

Sam Fisher konnte ich noch nie so richtig leiden. Zwar sind die beiden Splinter-Cell-Titel sehr gute Spiele, doch der Titelheld war mir immer etwas zu glatt. Hier geht Second Sight andere Wege: Fast wie in einem Hollywood-Streifen erfahre ich häppchenweise mehr über meinen Helden und bin nicht einfach ein humorloser Geheimdienstbüttel.

Die Mischung aus geradlinigen Ballerpassagen und Psi-Rätseln sorgen zusammen mit der guten Story für Kurzweil bis zum Abspann. Einzig die trotteligen KI-Tölpel bringen mich auf die Palme. Manchmal ballern sie einen Kollegen über den Haufen oder bleiben an Wandecken hängen – abgesehen davon habe ich aber an Second Sight wenig zu meckern.

**Meine Wertung 81**

## SECOND SIGHT

| | |
|---|---|
| Multiplayer | Einzel-PC (– Spieler)<br>Netzwerk (– Spieler)<br>Internet (– Spieler) |
| Ausstattung | 1 CD, Handbuch (20 Seiten) |
| Sound | Stereo |
| Genre | Schleich-Shooter |
| Entwickler/Publisher | Free Radical/Codemasters |
| Webseite | www.codemasters.co.uk/secondsight |
| ca. Preis | 30 Euro |
| Verkaufsstart | 28. Februar 2005 |
| Schwierigkeit | 2 Stufen; normal und schwer |
| USK-Alterseinstufung | ab 16 Jahre |
| Sprache Spiel/Handbuch | englisch/deutsch |

**SYSTEM-CHECK**

| Auflösung | Grafikkarte | CPU | RAM |
|---|---|---|---|
| 800x600 | Geforce 2 | 1,4 GHz | 256 MB |
| 1.024x768 | Geforce 4 Ti | 1,8 GHz | 512 MB |
| 1.600x1.200 | Rad. X800 XT | 2,2 GHz | 512 MB |

**EINZELNOTEN**

| | |
|---|---|
| Grafik | 7 |
| Sound | 7 |
| Steuerung | 7 |
| Multiplayer | – |

**PRO**
- spannende Story
- gutes Leveldesign
- gelungene Mischung aus Psi und Waffen

**KONTRA**
- verwaschene Texturen
- schlechte Gegner-KI
- gewöhnungsbedürftige Steuerung

PATRICK HARTMANN 81
RÜDIGER STEIDLE 79
Durchschnitts-Wertung der Tester **80**

# EMERGENCY 3

Als Retter in der Not haben Sie alle Hände voll zu tun, müssen überall zugleich agieren und die Gesamtlage ebenso im Auge behalten wie winzige Pixel. **Eine Aufgabe für frustresistente Tüftler.**

Erde, Feuer, Wasser, Luft. Und Schnee. Chemikalien nicht zu vergessen. All das kann in entsprechender Form und Konzentration zu Katastrophen führen. Katastrophen, die Sie in **Emergency** 3 bitteschön prompt und professionell in den Griff zu kriegen haben. Mit möglichst wenig Verlusten an Menschen und Material, natürlich.

Was meist klein und harmlos anfängt, wird im Verlauf des Einsatzes plötzlich bedrohlich und ausufernd. Nerven bewahren ist ein altes Hausmittel erfahrener **Emergency**-Spieler. Außerdem helfen die vielen Fahrzeuge, Einheiten-Typen und Werkzeuge, die Sie per Mausklick einsetzen dürfen. Und da Sie gerade schon mal mitlesen, kommen Sie doch gleich mit zu einem unserer Einsätze!

## Wer wird Klick-Millionär?

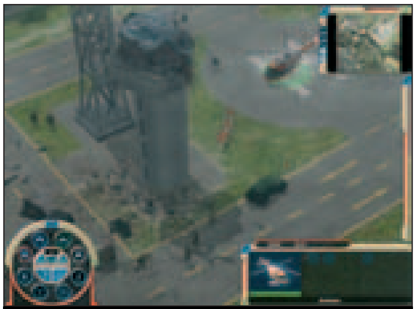
Aktueller Fall: Die Sprengung eines Hochhauses geht schief, weil eine Ratte das Zündkabel durchnagt. Viele Schaulustige umringen die Baustelle und glotzen. Doch der Sprengstoff kann nach wie vor jederzeit losgehen. Also schicken wir ein halbes Dutzend Polizisten los, um die Gaffer in Sicherheit zu bringen. Bis die weggebracht sind, haben wir über 100 Mal auf die Maustasten geklickt: Fahrzeug-Menü wählen, Mannschaftswagen anklicken, Polizisten aussuchen, Eintreffen des Wagens abwarten, von Hand zum Einsatzort lotsen, alle Mann (und Frauen) aussteigen lassen, zu den Brennpunkten schicken, jeden Polizisten einzeln anwählen, dann in die richtige Position bringen, erneut anklicken und »Zivilpersonen umleiten«-Symbol anklicken, zusehen, abwarten, neu justieren und so weiter und so weiter.

Trotz beginnendem Muskelkater im Zeigefinger finden wir Zeit, uns den Schauplatz näher anzusehen. Ein Schaltkasten fällt auf, der per Kabel mit den Sprengladungen verbunden ist. Doch obwohl der eiligst herbeigerufene THW-Ingenieur vor Ort ist, können wir das Gerät weder reparieren noch entschärfen. Unweigerlich löst ein Kurzschluss die Explosion aus, das Haus kracht in sich zusam-

Da ist groß was los: Der Brand in der **Chemiefabrik** breitet sich schnell aus, bald kommen noch giftige Dämpfe dazu. (Auflösung 1.600x1.200)

Ohne den **Bergekran** können wir die Trümmerstücke nicht von Verletzten heben.

Das **Löschflugzeug** hilft in der größten Not – dummerweise nur alle drei Minuten.



Origineller Einsatz: Ein streng geheimes **Testflugzeug** ist abgestürzt, wir müssen helfen.

men – und wir müssen uns plötzlich um etliche Verletzte kümmern.

## Nacht der löschenden Toten

Beim Spielen ruft **Emergency 3** gespaltene Gefühle hervor. Zum einen wollen wir natürlich jedem Verletzten schnellstmöglich helfen, nicht zuletzt motiviert durch das klagende Gewimmer, das aus den Lautsprechern schallt. Auf der anderen Seite möchte man manchmal am liebsten die Maus in die Ecke pfeffern, weil die Steuerung so unnötig umständlich ist. Grundsätzlich müssen Sie jeden Ihrer Leute einzeln anwählen und dann Aufgaben verteilen: Erst per linker Maustaste die Einheit aktivieren, dann mit der rechten Taste die entsprechenden Icons ausklappen und die gewünschte Aktion auswählen. Abschließend müssen Sie noch dorthin klicken, wo die Figur tätig werden soll. Da es keine Möglichkeit gibt, mehrere Aktionen zu programmieren oder zu automatisieren, ist **Emergency 3** eine Klickorgie sondersgleichen.

Erschwerend kommt hinzu, dass die Rettungskräfte sich wie Zombies benehmen und so gut wie nichts selbstständig tun. Gerade mal Feuerlöschen klappt ohne Ihre Hilfe – aber erst, wenn Sie zuvor dem Mann den Schlauch in die Hand gedrückt und an einen Hydranten angeschlossen haben (mindestens sieben Klicks). Aber versuchen Sie mal, mehrere geschockte Schwimmbadbesucher aus dem eingestürzten Gebäude zu bringen: Ihre Polizisten müssen den Leuten schon Handschellen anlegen und sie abführen, sonst passiert gar nichts. Oder Feuerwehrmänner (sprich: Sie) müssen jeden Einzelnen von Hand heraus lotsen. Liegt ein Trümmerstück auf einem Verletzten, reicht nicht etwa ein einzelner Befehl, um das Teil wegzuschaffen. Nein, Sie müssen das Teil erst mit mehreren Klicks anwählen, samt Feuerwehrmann (nur der kann das) wegziehen und dann sogar wieder von Hand ablegen. Umständlicher geht's kaum.

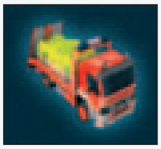
## Glück im Unglück

Mit der Vielklickerei müssen sich angehende Katastrophenhelfer abfinden. Wer sich darauf einlässt, wird wenigstens von den sehr gut designten Missionen entschädigt. Die bieten fast durchgehend mehrere Vorgehensweisen an – einzige Einschränkung: Nicht jeder Lösungsweg ist optimal, was die Nutzung der Res-

## DIE EINSATZFAHRZEUGE

22 Fahrzeuge gibt es in Emergency 3. Einige können Sie von Anfang verwenden, andere kommen in späteren Missionen hinzu.

Knifflig: Jeder Einsatz kostet Geld. Sie müssen also abwägen, ob Sie lieber das teure Löschflugzeug oder drei Löschwagen einsetzen.

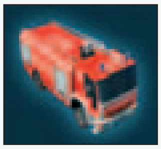

Abschleppfahrzeug

Dekontaminationsfahrzeug

Drehleiterfahrzeug

Transportfahrzeug Motorboot

Rüstwagen


Tanklöschfahrzeug

Löschflugzeug

Löschpanzer

Einsatzkraftwagen

Brückenleger

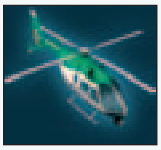
Bergefahrzeug

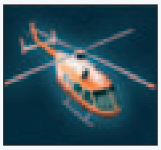
Wasserwerfer

Streifenwagen

Mannschaftstransportwagen

Sonderwagen


Polizeihelikopter

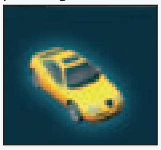

Rettungshubschrauber

Intensivtransportwagen

Notarzteinsatzfahrzeug

Rettungstransportwagen

Rettungshundefahrzeug


Fluchtfahrzeug

sourcen betrifft. Das Spiel bewertet nach Missionsende die Effizienz Ihres Vorgehens. Wer keinen Wert auf die höchste Punktzahl legt, kann zum Beispiel Schaulustige gleich mit einem Wasserwerfer vertreiben, anstatt sie einzeln mit Polizisten aus dem Weg zu scheuchen.

Die Szenarien sind vielfältig: Von der harmlosen Verkehrskontrolle, die plötzlich in eine wilde Verfolgungsjagd ausartet, über einen Bombenalarm im Kinocenter reicht die Palette der Katastrophen bis hin zum Terroranschlag. Meistens haben Sie zu Beginn des Einsatzes kurz Zeit, sich ein Bild von der Lage zu verschaffen. Dann zwingt ein geskriptetes Ereignis Sie, umzudenken und die Prioritäten neu zu setzen. Beim Unglück in einem Chemiewerk etwa waren wir noch beschäftigt, die ersten Brände zu löschen. Doch als plötzlich ein Rohr mit giftigen Chemikalien bricht, müssen wir schleunigst die Helfer aus dem Gefahrenbereich bringen und speziell ausgerüstete Feuerwehrmänner einsetzen. Solche Überraschungen gibt es – wie in echt – immer wieder. Allerdings führen die selbst im einfachsten Schwierigkeitsgrad mitunter dazu, dass Sie den Einsatz neu starten müssen, weil Sie sich ohne es zu merken in eine aussichtlose Lage manövriert haben.

### Ein Fall für Spezialisten

Für jede Aufgabe stehen in **Emergency 3** spezialisierte Einheiten bereit. Einen Allrounder, der zum Beispiel mit einem Feuerlöscher umgehen kann und zusätzlich einen Verletzten aus einem Schwimmbecken holt, gibt es nicht. In letzterem Fall ist gleich ein Rettungstaucher nötig. Das mag kleinlich erscheinen, hat aber den spielerischen Vorteil, dass durch die so erzwungene Abwechslung bei den Einheiten auch nach der zehnten Mission keine Eintönigkeit auftritt. Vielmehr fiebert man dem nächsten Einsatz entgegen, um endlich mal mit dem teuren Löschflugzeug losdüsen zu dürfen. Oder das bullige Bergefahrzeug des Technischen Hilfswerks sinnvoll einzusetzen.

Natürlich ähneln sich viele Abläufe während der Missionen: Verletzte versorgen und abtransportieren, Brände löschen, Hindernisse beseitigen. Doch durch die liebevoll gestalteten Levels muss man immer wieder umdenken und die Einheiten neu einsetzen. Das Herumtüfteln an bestimmten Aufgaben wird durch ein im Hintergrund ablaufendes Zeitlimit noch kniffliger: Werden die Verluste zu hoch, weil Sie falsch vorgehen, ist der Einsatz gescheitert. Das Spiel lässt sich zwar pausieren, doch dürfen Sie dann keine Befehle erteilen. Manchmal ist es dagegen hilfreich, den Spielablauf zu beschleunigen (geht in mehreren Stufen), um Wartezeiten etwa beim Abtransport von Patienten zu verkürzen.

### Seelenlose Welt

So spannend die Einsätze und deren vielfältige Lösungswege in der Theorie klingen, so spröde sind sie in der Praxis umgesetzt. Es gibt nur namenlose, austauschbare Figuren. Die kleinteilige Grafik lässt kaum Anteilnahme mit Verletzten zu, weil sie wie seelenlose Puppen wirken. Daran ändern auch die sporadisch eingesetzten Soundeffekte nicht viel: Das Gejammer der Verletzten fiel uns positiv auf, weil es trotz der manchmal fitzeligen Optik klar macht, dass wir noch Opfer suchen müssen. Mehr als das realistische Sirenengeheul und plätschernde des Löschwasser wird über weite Strecken nicht geboten.

Im Gegensatz zu den beiden Vorgängern setzt **Emergency 3** auf 3D-Grafik, die sich stufenlos drehen und in einem eingeschränkten Bereich kippen lässt. Da man die Tasten für die Kamerasteuerung nicht frei belegen kann, ist die Handhabung der Sicht unnötig erschwert. Außerdem entschärft die neue Grafik-Engine ein großes Problem der beiden Vorläufer nur teilweise: Immer wieder muss man pixelgenau eine Figur oder ein Objekt anklicken, das hinter einem Fahrzeug steht. Da man nicht nah genug an den Boden heranzoomen kann, ähnelt die Suche nach Verletzten oder wichtigen Objekten oft einem schlechten Point&Click-Adven-

Nach einem **Orkan** befreien wir eingeklemmte Verletzte aus ihren Fahrzeugen.

Uns nervt die umständliche Steuerung, also rücken wir gleich mit dem **Wasserwerfer** an.

Jeder Einsatz (hier ein **Lawinenunglück**) wird von einem Rendervideo eingeleitet.

## EMERGENCY 3: KAUFEN ODER NICHT?

**Sollten Sie kaufen, ...**

... wenn Sie gerne Pixel für Pixel absuchen, um wichtige Details zu entdecken

... wenn Sie besonders stressresistent sind

... wenn Sie sich nicht entscheiden können, ob Sie lieber Feuerwehrmann, Arzt oder Polizist sein wollen

... wenn Sie eine gute Maus haben und gerne viel klicken

... wenn Ihnen die beiden Vorgänger gut gefallen haben

**Sollten Sie nicht kaufen, ...**

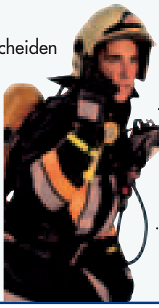
... wenn Sie eine pfiffige Steuerung in Strategiespielen erwarten

... wenn häufige Fehlschläge Sie schnell frustrieren

... wenn es Sie nervt, dass Sie jeder Einheit einzeln Befehle erteilen müssen

... wenn Sie in zeitgemäßen Spielen eine spannende Geschichte und interessante Personen erwarten

... wenn Ihnen typisch deutsche Strategiespiele generell nicht gefallen



ture: Mit dem Mauszeiger den Bildschirm abzufahren, ist sicher nicht das, was wir uns unter effektivem Katastrophen-Management vorstellen.

### Keine Hilfestellungen

Die 3D-Grafik ist zwar hübsch und detailliert, liefert dem Spieler aber kaum Anhaltspunkte für seine Arbeit. Ein beginnender Brand deutet sich nur durch kleine graue Wölkchen an – auf dem meist grauen Hintergrund sind die aber kaum zu sehen.

Brennt dann ein Gebäude, kann man höchstens erahnen, wie weit die Hitze des Feuers reicht. Uns passierte es während des Tests häufig, dass in einem Abstand von geschätzten sieben oder acht Metern plötzlich Einsatzfahrzeuge explodierten, weil ein Kiosk zu heiß brannte. So etwas wie Hitzeflimmern oder wenigstens ein simpler Kreis als Hitzeradius fehlen völlig.

### Endlosspiel mit dem Feuer

Mit den gleichen Problemen kämpft das Endlosspiel, das ohne konkretes Szenario, sondern mit zufällig erzeugten Aufgaben wie Verkehrsunfällen, Bränden oder kaputten Ampeln aufwartet. Teils passiert längere Zeit gar nichts, dann kommen gleich vier oder fünf Aufgaben gleichzeitig. Besonderheit: Anders als in der Kampagne treffen Ihre Einsatzfahrzeuge nicht von Außen ein, sondern starten von Ihrer Basis aus. Die hat allerdings nur eine begrenzte Anzahl an Stellplätzen, so dass Sie den Kauf (das Budget wird regelmäßig aufgestockt) neuer Wagen gut kalkulieren müssen. Für erfolgreich bewältigte Aufgaben gibt es fortlaufend Punkte. Da die als Einsatzort dienende Stadt abwechslungsreich gestaltet ist, bietet sie eine gute Alternative zu den teils sehr schweren Kampagnen-Missionen.

Wem das immer noch nicht reicht, der kann mit dem vergleichsweise leicht zu beherrschenden Editor neue Einsätze basteln oder bestehende umbauen. Das macht auch für Normalspieler Sinn: Die Endlosspiel-Karte enthält eine unpassierbare Brücke, sodass der Hafen nicht per Straße erreichbar ist – völlig unlogisch. Auf der Website zum Spiel sollen übrigens von Fans gebastelte Mods nach und nach veröffentlicht werden.

*Florian Stangl*

## TECHNIK-CHECK

- Die Übersicht ist bei höheren Auflösungen die gleiche wie bei niedrigen.
- Außerdem hat die Auflösung nur wenig Einfluss auf die Performance.
- Am meisten Tempozuwachs beim Scrollen erreichen Sie durch Detail-Reduktion.
- Mit dem Abschalten der Schatten gewinnen Sie ebenfalls etwas Leistung.

**DIE PERFORMANCE-TABELLE** (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALEN DETAILS)

Festplatte **1,2 GByte**

Ladezeiten **sehr lang (512 MB)**
**lang (1,0 GB)**

| CPU mit | | Geforce 2 | Radeon 7000/7500 | Geforce 3/4 MX | Radeon 8500/9000 | Geforce 4/5600 | Radeon 9500/9600 | GF 5800/5900/6600 | Rad. 9700/9800/X700 | Geforce 6800 | Radeon X800 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **1,2 GHz** | 800x600x16, 256 MB | □ | rot | gelb | gelb | grün | grün | grün | grün | grün | grün |
| | 1.024x768x32, 512 MB | □ | rot | gelb | gelb | grün | grün | grün | grün | grün | grün |
| **1,6 GHz** | 1.024x768x16, 512 MB | □ | rot | gelb | gelb | grün | grün | grün | grün | grün | grün |
| | 1.280x1.024x32, 512 MB | □ | rot | gelb | gelb | gelb | gelb | grün | grün | grün | grün |
| **2,4 GHz** | 1.280x1.024x16, 512 MB | □ | rot | gelb | gelb | grün | grün | grün | grün | grün | grün |
| | 1.600x1.200x32, 512 MB | □ | rot | gelb | gelb | gelb | gelb | grün | grün | grün | grün |

# TEST-CENTER

## RÜDIGER STEIDLE

**Aufmerksame Beobachter haben's leichter**

Gratulation an die Leveldesigner: Die Einsatzgebiete von Emergency 3 sind wirklich mit viel Liebe zum Detail gestaltet. Mir gefällt vor allem, dass aufmerksame Beobachter immer wieder Tipps zur richtigen Herangehensweise finden. Beispiel: Das kleine Mädchen, das im Intro zur Bombenentschärfung im Kino auf dem Sessel sitzt, unter dem der Sprengsatz tickt, finde ich nachher in der Mission wieder. Und damit auch die gesuchte Bombe.

Schade finde ich, dass man trotzdem für manche Aufgabe mehrere Versuche braucht, weil unvorhersehbare Wendungen plötzlich die Situation völlig über den Haufen werfen.

**Meine Wertung 69**

## MARTIN DEPPE

**Oh nein, nicht schon wieder!**

So eine verunglückte Bedienung habe ich selten erlebt: Unter Zeitdruck muss ich pixelgenau einen Feuerwehrmann hinter einem Löschfahrzeug hervorlocken, wobei nur sein Helm zu sehen ist. Ständig stehen sich die Notarzt- und Streifenwagen im Weg; einmal musste ich sogar ein zweites Abschlepp-Fahrzeug herbeizitieren, weil sich das erste hinter einem Wrack festgefahren hatte.

Den Absatz oben habe ich schon beim ersten Emergency geschrieben, in einem anderen Heft! Aber er passt immer noch, weil die Serie seit 1998 an der Steuerung krankt. Schade, das Katastrophenbekämpfen würde mir richtig viel Spaß machen.

**Meine Wertung 63**

## GRISU

**Jetzt will ich kein Feuerwehrmann mehr sein**

Ich wollte doch soooo gerne Feuerwehrmann werden! Aber in diesem Spiel komme ich mir eher wie ein Zombie aus Doom 3 vor: Ich stehe so lang rum, bis der Spieler sich um mich kümmert. Das ist doch doof! Denn eigentlich könnte ich ja selber den Schlauch holen und zum Hydranten laufen. Oder ein Trümmerteil von einem Menschen wegziehen und ihn retten. Aber nur dumm rumstehen, das macht mir keinen Spaß. Und dem Spieler auch nicht, da bin ich sicher.

## FLORIAN STANGL

**Warum sind noch immer die alten Fehler drin?**

Emergency 3 ist genau mein Spiel, denn ich liebe es, an vielfältigen Problemstellungen herum zu doktern: Soll ich erst die Verletzten aus dem Gefahrenbereich bringen? Oder besser vorher die Ausbreitung des Feuers verhindern? Oder den Taschendieb verfolgen, bevor er flüchtet? So gerne ich mich in die Aufgaben vertiefe, so sehr nervt mich die verpfuschte Bedienung. Liebe Entwickler, seit dem ersten Emergency kreiden wir euch dieses Manko an – und wieder macht ihr die gleichen Fehler!

Ich erwarte eine durchdachte Steuerung bei einem so komplexen Spiel. Ich will mehr Atmosphäre und Seele. Und ich kann nicht glauben, dass ein Polizist nicht in der Lage sein soll, ein Trümmerstück wegzuziehen, sondern dass das nur ein Feuerwehrmann schafft. Das vermiest mir den Spaß.

**Meine Wertung 65**

## EMERGENCY 3

| | |
|---|---|
| Multiplayer | |
| Einzel-PC (– Spieler) | |
| Netzwerk (– Spieler) | |
| Internet (– Spieler) | |
| Ausstattung | 2 CDs, Handbuch (34 Seiten) |
| Sound | Stereo |
| Genre | Echtzeit-Taktik |
| Entwickler/Publisher | Sixteen Tons/Take 2 |
| Webseite | www.emergency3.de |
| ca. Preis | 40 Euro |
| Verkaufsstart | erhältlich |
| Schwierigkeit | 3 Stufen; mittel bis schwer |
| USK-Alterseinstufung | ab 12 Jahre |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |

**EINZELNOTEN**

| | | |
|---|---|---|
| Grafik | ■■■■■■■□□□ | 7 |
| Sound | ■■■■■■■□□□ | 7 |
| Steuerung | ■■■□□□□□□□ | 3 |
| Multiplayer | □□□□□□□□□□ | – |

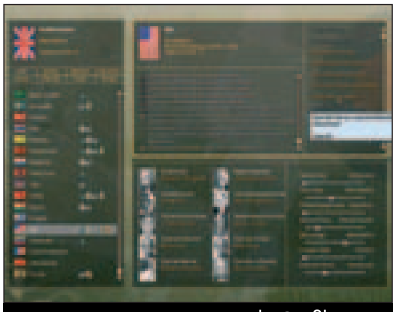
**PRO**
- vielfältige Einheitentypen
- geskriptete Ereignisse
- nette Grafikdetails
- umfangreiches Endlosspiel
- guter Karten-Editor
- durchdachte Szenarios

**KONTRA**
- umständliche Steuerung
- seelenlose Grafik
- fehlende Hilfestellungen
- mäßige Wegfindung
- unselbstständige Einheiten
- teils unfaire Überraschungen

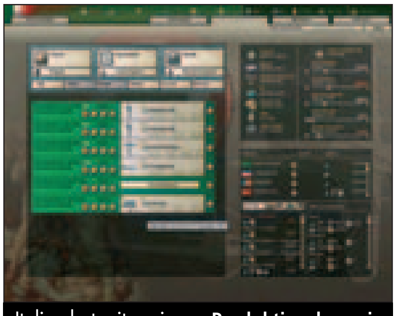
| | |
|---|---|
| FLORIAN STANGL | 65 |
| RÜDIGER STEIDLE | 69 |
| MARTIN DEPPE | 63 |

**Durchschnitts-Wertung der Tester 66**

Statt den Umweg über Holland und Belgien zu nehmen, wagen die deutschen Truppen einen Frontalangriff der **Maginot-Linie** – und brechen tatsächlich durch, wenn auch mit großen Verlusten.



Via **Diplomatie-Menü** versucht Großbritannien, die USA als Alliierte zu gewinnen.



Italien hat mit geringen **Produktionskapazitäten** und wenig Rohstoffen zu kämpfen.

# HEARTS OF IRON 2

Wer es schafft, 100 Seiten Handbuch zu wälzen, vier Stunden Tutorials durchzuackern und sich einen Monat lang einzugewöhnen, wird mit dem **vielfältigsten Strategiespiel seit Civilization** belohnt.

**Hearts of Iron** 2 ist nichts für Weicheier, die **Command & Conquer Generäle** für komplex halten. Allein die Grundlagen zu erlernen und die wichtigsten Abschnitte im (guten) Handbuch zu überfliegen, kostet ein Wochenende. Das Echtzeit-Opus der schwedischen Entwickler von Paradox Entertainment (**Europa Universalis**) stellt den gesamten Zweiten Weltkrieg nach, inklusive der Vorgeplänkel und Nachwehen, von 1936 bis 1948.

Allerdings sind Sie keinesfalls sklavisch an die tatsächlichen Ereignisse gebunden. Mit viel Können und etwas Glück dürfen Sie den Lauf der Dinge ändern und die Geschichte neu schreiben. Etwa mit einer Invasion bei Kiel das Ende der Naziherrschaft schon 1939 einleiten. Als übermächtiger Staatenlenker steuern Sie die Geschicke einer von beinahe 180 historischen Nationen, darunter Großmächte wie USA und Sowjetunion ebenso wie Kleinststaaten oder längst verblichene Banditenreiche wie die chinesische Guangxi-Clique.

## Wir steigern das Bruttosozialprodukt

Filetstück von **Hearts of Iron 2** ist die Kriegsführung: Schwachstellen auskundschaften, Angriffsrouten planen, Gegner einkreisen, Sicherungslinien aufbauen, Heer, Luftwaffe und Marine koordinieren. Damit's kracht, will die Wirtschaft in Schwung gebracht, neue Ausrüstung erforscht, müssen Verbündete gewonnen werden.

An erster Stelle steht die Industrie. Ohne Sprit und Munition rollt keine Armee. Und ohne hochgerüstete Truppen mit Panzern und Kanonen sind Eroberungspläne von vornherein zum Scheitern verurteilt. Maximale Produktionskapazität erreichen dabei nur Staatsoberhäupter, die einen ständigen Fluss an Rohstoffen sicherstellen. **Hearts of Iron 2** kennt derer sechs: Energie (Kohle, Holz), Metalle, seltene Materialien wie Gummi oder Wolfram, Öl, Versorgungsgüter und Geld. Wobei die zwei Letzteren keine natürlichen Ressourcen darstellen, sondern selbst erzeugt werden.

## Internationaler Kuhhandel

Fehlt einer dieser Rohstoffe, bringt das die Wirtschaft über kurz oder lang zum Kollaps. Mindestens ebenso wichtig wie die heimische Industrie ist deshalb der internationale Handel. Über das umfangreiche Diplomatiemenü werden einmalige Deals oder kontinuierliche Tauschgeschäfte vereinbart. Dann wechseln etwa 50 Kisten Metalle für 25 Barrel Öl den Besitzer. Je besser die Beziehungen zweier Länder, desto günstiger der Handel für beide Parteien. Einfluss nehmen kostet zwar eine Stange Geld, dafür gibt es aber die Chance, mit befreundeten Völkern Bündnisse zu schließen. Etwa Nichtangriffspakte zu unterzeichnen, die Unabhängigkeit zu garantieren oder einen treuen Verbündeten zu gewinnen. Allerdings kann vor allem Letzteres viel Geduld kosten, denn das Verhalten der Computeropponenten ist oft nicht nachvollziehbar. Warum etwa die Türkei die eben abgeschlossene Handelsübereinkunft am nächsten Tag schon wieder aufkündigt, wird nicht ersichtlich.

Hilfreich bei diplomatischen Aktionen ist ein fähiger Außenminister. Für alle acht Ressorts wie Verteidigung und Inneres stehen zumeist mehrere Kandidaten zur Wahl, jeweils mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen. Geheimdienstminister Friedmann beispielsweise verspricht umfangreiche Einsichten in die gegnerische Truppenstärke, Kollege Kaiser dagegen sorgt für mehr Wirtschaftskraft.

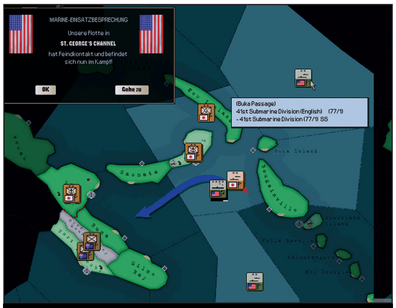
## Vorsprung durch Forschung

Das dritte Standbein von **Hearts of Iron 2** ist die Forschung. Hier entscheidet sich, ob Ihre Panzerdivisionen Shermans fahren oder in den wesentlich tafferen Pershings durchs Ruhrgebiet brettern. In neun Bereichen tüfteln Ihre Wissenschaftler am neuen Langstrecken-U-Boot, erproben die Fließbandproduktion oder brüten über Taktiken, die Ihre Jagdpiloten effektiver kämpfen lassen.

Dabei ist die unüberschaubare Anzahl an Mini-Erfindungen aus Teil eins einigen Dutzend übersichtlich gegliederten Großprojekten gewichen. Gleichzeitig haben die Entwickler allerdings die Freiheit der Wissenschaft eingeschränkt. Erstens können sich Ihre Eierköppe auf maximal fünf Feldern betätigen – das fordert Spezialisierung. Zweitens ist es kaum noch möglich, technologische Fortschritte wesentlich früher zu erreichen, als das historisch der Fall war. 1941 schon die Atombombe zu entwickeln, ist so schlicht unmöglich. Drittens sind manche Pfade an die jeweilige Nation gebunden. So können die Deutschen ihre berüchtigte Blitzkrieg-Taktik entwickeln, die Sowjets aber nicht.

## Don't cry for me ...

All die Forschungsprojekte, diplomatischen Winkelzüge und wirtschaftlichen Optimierungsversuche haben letztlich nur ein Ziel: Krieg. Klar, man kann auch als argentinisches Staatsoberhaupt zehn Jahre lang Däumchen drehen und interessiert dem Treiben in Europa und dem Pazifik zuschauen. Aber warum nicht den Brasilianern mal einen Besuch abstatten – mit ein paar Kavalleriedivisionen.




Mini-Szenarien (hier: **Korallensee**) konzentrieren sich auf Teilbereiche des Krieges.

Auf Wunsch werden ansehnliche **Renderfiguren** statt Nato-Symbolen verwendet.

Die **Forschung** ist wesentlich übersichtlicher geworden. Statt Hunderter Aufträge geben Sie bei Hearts of Iron 2 nur noch einige wenige Großprojekte an die Forschungslabors.

Ein Grund, der tatsächlich dagegen spricht: Durch die ganzen internationalen Verträge lösen aggressive Aktionen meist gefährliche Kettenreaktionen aus. Da wollte man nur einen Platz an der Sonne, und schon stehen die Briten im Vorgarten und sind not amused. Das waren die Freiheiten im ersten **Hearts of Iron** noch wesentlich größer.

## Totaler (Werte-)Krieg

Wer sich trotz aller Risiken zum Waffengang aufrafft, wird mit einem fordernden, vielfältigen, aber auch kompliziertenKampfsystem belohnt. Das fängt bei den Einheiten an: Statt der üblichen Werte für Verteidigung, Angriff und Geschwindigkeit, haben die Truppe hier gleich 16, darunter Treibstoffverbrauch, Härtegrad und Organisation. Schlachtentscheidend sind viele Faktoren: Wetter, Bodenbeschaffenheit, Angriffsvektoren (ein Zangenangriff ist effektiver als eine Frontalattacke), Nachschubsituation, Moral, Erfahrung und einige mehr.

Nicht zuletzt die Anführer: Jedem Kampfverband wird ein Offizier zugewiesen, der je nach Fähigkeit und Spezialkenntnissen das Zünglein an der Waage darstellen kann. So schafft es beispielsweise Level-4-Feldmarschall Manstein dank seiner Fortknacker-Fertigkeit, auch schwer befestigte Verteidigungslinien zu stürmen.

## Attacke! Jetzt!

Am Kampfsystem haben die Entwickler im Vergleich zum Vorgänger auch am meisten gedreht. So entbrennen Gefechte sofort und nicht erst nach langwierigen Manövern, was den Auseinandersetzungen mehr Dynamik verleiht. Die Luftwaffe hat ein völlig neues Befehlsmenü spendiert bekommen, das etwa Abfangpatrouillen oder Bombardements automatisiert. Weil Attacken immer einem ganzen Gebiet statt einzelnen Gegnern gelten, sind gezielte Angriffe allerdings schwierig.

Die Seegefechte schließlich – einer der großen Schwachpunkte von Teil 1 – erinnern jetzt endlich an echte Konflikte auf See. Wer mag, kann sich übrigens fast komplett auf die Schlachten konzentrieren und die anderen Spielbestandteile vernachlässigen, dafür gibt es neben den vier »großen« Kampagnen 15 kurze und knackige Szenarios, die sich jeweils auf eine bestimmte Front oder historische Feldzüge konzentrieren, etwa die Schlacht in den Ardennen.

## Mach doch mal Pause

Prinzipiell läuft **Hearts of Iron 2** in Echtzeit ab, wobei sich die Geschwindigkeit frei regeln lässt. Eine Stunde im Spiel entspricht auf der langsamsten Stufe etwa einer Sekunde Realzeit, auf der schnellsten vergehen für einen Spieltag je nach CPU-Takt gerade mal fünf Sekunden. Der Clou ist das ausgefeilte Nachrichten- und Pausensystem. Mit weit über 100 Bedingungen lässt sich haarklein anpassen, wie sich das Programm in welcher Situation verhalten soll. Soll es pausieren, wenn der Schlachtschiffverband einen feindlichen Konvoi gesichtet hat? Soll es zumindest Meldung machen oder den Vorfall gänzlich ignorieren? So spielt sich **Hearts of Iron 2** je nach Wunsch wie ein hektisches Echtzeit- oder ein gemächliches Runden-Strategiespiel.

*Rüdiger Steidle*

## MARTIN DEPPE

**WOLLEN die das nicht verkaufen?**

Bei manchen Spielen habe ich den starken Eindruck, dass seine Entwickler es zu sehr lieben. Und zwar so doll, dass sie nicht jeden ranlassen wollen. Seine inneren Werte möglichst unscheinbar und viel zu kompliziert verkleiden.

Hearts 2 verschleiert wichtige Zusammenhänge: Warum greift mich Land X an? Wieso bekommt Einheit Y keinen Nachschub? Wie erhöhe ich meine Transportstufe? Scheinbar hat Paradox das erkannt – für die englische Version gibt's bereits einen Patch, der mehr Transparenz bringt.

**Meine Wertung 66**

## RÜDIGER STEIDLE

**Verschlimmbesserter Nachfolger**

Hearts of Iron hat mich anderthalb Jahre lang gefesselt. Teil 2 habe ich nach sehnlicher erwartet als Gordon Freemans zweiten Auftritt. Und nun bin ich ernüchtert. Die Entwickler haben sich viele Verbesserungen einfallen lassen. Das neue Kampfsystem ist eine Wucht, die Forschung viel übersichtlicher. Aber es gibt auch Konzepte, die überhaupt nicht aufgehen. Mit den tumben Computerdiplomaten zu verhandeln, bereitet mir Kopfschmerzen.

Was mich am meisten stört: Der Spielverlauf ist nicht mehr so frei wie früher. Das zerstört einen Teil der Langzeitmotivation. Ich will wieder mit der Roten Armee im Sommer '39 durchs Brandenburger Tor marschieren oder 1941 Elektronikrechner entwickeln!

**Meine Wertung 80**

## HEARTS OF IRON 2

Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (8 Spieler)
Internet (8 Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch (100 Seiten)

| | |
|---|---|
| Sound | Stereo |
| Genre | Strategie |
| Entwickler/Publisher | Paradox/Koch Media |
| Webseite | www.heartsofiron2.com |
| ca. Preis | 40 Euro |
| Verkaufsstart | erhältlich |
| Schwierigkeit | 5 Stufen; leicht bis sehr schwer |
| USK-Alterseinstufung | ab 16 Jahre |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |

**SYSTEM-CHECK**

| Auflösung | Grafikkarte | CPU | RAM |
|---|---|---|---|
| 1.024x768 | TNT 2 | 1,0 GHz | 512 MB |
| 1.024x768 | Geforce | 2,0 GHz | 1,0 GB |
| 1.024x768 | Geforce | 2,5 GHz | 1,0 GB |

**EINZELNOTEN**

| | |
|---|---|
| Grafik | 5 |
| Sound | 4 |
| Steuerung | 6 |
| Multiplayer | 7 |

**PRO**
- große spielerische Vielfalt
- geniales Kampfsytem
- einfaches Forschungsmenü

**KONTRA**
- kleine Bugs und Abstürze
- eingeschränkter als Vorgänger
- teils unzureichende Übersetzung

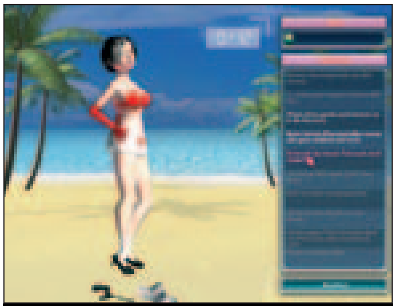
RÜDIGER STEIDLE 80
MARTIN DEPPE 66

Durchschnitts-Wertung der Tester **73**

Demo

?! Tipps

Während unsere blonde Assistentin verzweifelt überlegt, warum niemand auf ihre inneren Werte starrt, machen wir das schmollende **Model Babie Diamond** mit einer Billig-Handtasche willig.



Menno, gleich ist die **Fotoknippszeit** um, und die Dame noch viel zu angezogen!

Keine Werbung für Schaumbäder, sondern ein **Film-Spezialeffekt**: die Seifenblasen.

# EROTIC EMPIRE

Auf der Box posieren drei Damen in winterlich knapper **Bibber-Kleidung**. Wer kann dazu schon nein sagen? Wir!

Frauen kann man sich angeblich schön trinken. Doch bei der Wirtschafts-Simulation **Erotic Empire** ist uns das trotz intensiver Bemühungen nicht gelungen – die Ernüchterung nach Auspacken, Installieren und Anmachen war zu groß. Dabei hätte alles so schön sein können ...

## Klick! Mich! An!

Als Chef eines Erotik-Konzerns liegt alles in Ihren geschickten Händen: Die Produktion von Sexspielzeug wie Handschellen und Dildos. Der Aufbau hoffentlich florierender Hotlines (unser Liebling: »Oma will Dich!«). Und die sehr verantwortungsvolle Aufgabe, in Disco und Café die passenden Damen für Fotoshootings und Filmaufnahmen höchstpersönlich auszusuchen. So was ist schließlich Chefsache!

Hört sich toll an. Aber leider hat Ihnen niemand gesagt, dass der Bossjob furchtbar öde ist: Sie klicken sich durch die vier Etagen Ihres Bürogebäudes (plus Parkplatz), durch dröge Produktions- und Personalmenüs.

## Du hängst!

Für Kalender und Bildbände müssen Sie per Klick auf vorgefertigte Sätze einfühlsam auf das empfindliche, tiefgründige Seelenleben Ihrer Models eingehen. »Böses Mädchen, Du hast ja nur noch Deinen Slip an!« lässt das genannte Kleidungsstück gen Boden trudeln. Ein »Hält der Gürtel Deine Speckrollen zusammen?« sollten Sie sich hingegen verkneifen.

Bei hoffentlich viel gezeigter Haut schnell auf den Auslöser drücken, bevor die Knippszeit um ist – wobei hängende Animationsphasen die Damen unfreiwillig komisch statt lasziv zappeln lassen.

## Shake it, Baby!

Höhepunkte Ihres Cheflebens sind die Filmaufnahmen: Modell und Regisseur ausgesucht, auf Starten geklickt – und zwei Spiel-Wochen warten. Denn erst dann landet der Rohfilm im Schneideraum, wo Sie die vorgefertigten Clips zusammenstellen, mit Spezialeffekten wie Blubberbläschen oder herzigen Herzen versehen und einem erotischen Fahrstuhl-Soundtrack untermalen. Das Ergebnis können Sie dann massenweise kopieren und an die gierige Kundschaft verticken. Und auf Ihren (echten) Desktop legen und immer wieder heimlich anschauen. Geil!

*Martin Deppe*

## GEORG VALTIN

### Langeweile pur

Schade: Ich hatte mich insgeheim auf eine unterhaltsame Wirtschaftssimulation mit schlüpfrig-erotischem Szenario gefreut – wäre ja mal eine Abwechslung zu Freizeitparks oder einem Zoo. Stattdessen langweilen öde Grafik, umständliche Bedienung und plumpe Sprüche schneller, als ich das Spiel deinstallieren kann.

Wie die Entwickler auf die Idee kommen, in Zeiten von Internet und anzüglichen Handy-Bildern jemanden mit grobschlächtig modellierten Polygonbräuten zum Kauf des Spiels zu bewegen, ist mir ein Rätsel.

**Meine Wertung 17**

## MARTIN DEPPE

### Eis am Spiel

Biedere »Wirtschaftssimulation« trifft Möchtegern-Erotik: Dieses Porno-Imperium ist sexy wie eine Excel-Tabelle! Und die hört man förmlich im Hintergrund rascheln. Hier ein paar Arbeiter anklicken, dort einen Dildo aus der Produktionsliste wählen. Wow, das macht mich echt – kalt! Aber hey, ich kann willige Damen mit verschiedenen Motivationsgraden ansprechen! Und mitnehmen in meine tolle Firma. Die allerdings so hässlich aussieht, dass mir und den Fräuleins eisige Schauer über die Rücken laufen.

Zum Glück ist die einzige Bildschirmauflösung schön niedrig, da muss ich keine Details ertragen. Sondern ständig hin und her scrollen, um halbwegs die Übersicht zu behalten.

**Meine Wertung 12**

## EROTIC EMPIRE

Multiplayer
Einzel-PC (– Spieler)
Netzwerk (– Spieler)
Internet (– Spieler)

Ausstattung
1 CD, Installationsanleitung (2 Seiten)

| | |
|---|---|
| Sound | Stereo |
| Genre | Wirtschaftssimulation |
| Publisher/Entwickler | Rondomedia/Zone 2 Media |
| Webseite | www.eroticempire-game.com |
| ca. Preis | 20 Euro |
| Verkaufsstart | erhältlich |
| Schwierigkeit | 3 Stufen; leicht bis schwer |
| USK-Alterseinstufung | ab 16 Jahre |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |

**SYSTEM-CHECK**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Auflösung 800x600 | Grafikkarte Geforce 1 | CPU 800 MHz | RAM 64 MB |
| Auflösung 800x600 | Grafikkarte Geforce 1 | CPU 1,0 GHz | RAM 128 MB |
| Auflösung 800x600 | Grafikkarte Geforce 2 | CPU 1,5 GHz | RAM 256 MB |

**EINZELNOTEN**

| | |
|---|---|
| Grafik | 2 |
| Sound | 2 |
| Steuerung | 3 |
| Multiplayer | – |

**PRO**
- 24 Girls

**KONTRA**
- die 24 Girls sind hässlich
- unübersichtliche Abturn-Grafik
- umständliche Steuerung
- lang und weilig
- nur eine (niedrige) Auflösung

| | |
|---|---|
| MARTIN DEPPE | 12 |
| GEORG VALTIN | 17 |

Durchschnitts-Wertung der Tester **15**

**Excel-Fans** werden die Menüs lieben. Alle anderen schaudern.

Atomarer **Schlagabtausch** zwischen USA und Russland. Kein Gewinner.

# SUPERPOWER 2

Venezuela liegt im Krieg mit Afghanistan, Indien häuft 900 Billionen Dollar Schulden an, die Demokraten gewinnen die US-Wahlen mit 98%. Eine **angeblich realistische Geopolitik-Simulation**.

Geschichtsprofessoren und Politikexperten kann wohl keine diplomatische Kapriole mehr so richtig überraschen, aber dass Haiti plötzlich im Iran einfällt, würde wohl für mehr als eine gehobene Augenbraue sorgen. Bei **Superpower 2** sind solche Absurditäten an der Tagesordnung. Das Strategiespiel will die Welt simulieren (Weltpolitik, Weltwirtschaft, Weltkrieg), simuliert letztlich aber höchstens weltweiten Wahn.

## Terra © CIA

Der Ausgangspunkt ist die Erde, wie wir sie kennen. 193 Staaten tummeln sich auf dem schicken 3D-Globus, der sich frei drehen, verkleinern und heranfahren lässt – bis zu einer Zoomansicht, in der Details wie Verkehrswege, Gebirgszüge und Flüsse offenbar werden. Sämtliche Länder sind mit ihren tatsächlichen politischen Systemen, Parteien, Bevölkerungsgruppen, Religionen, geographischen Verhältnissen, wirtschaftlichen Stärken und Schwächen und anderen relevanten Eigenschaften vertreten.

Die Daten basieren auf dem »World Fact Book« des amerikanischen Geheimdienstes CIA aus dem Jahre 2001 (www.cia.gov/cia/publications/factbook). Wie sich die Situation von da an entwickelt, ist nicht vorgegeben – jede Partie verläuft anders.

## Grenzenlose Macht

**Superpower 2** gibt Ihnen absolute Macht über ein beliebiges Land. Nach eigenem Gutdünken können Sie Gesetze ändern, etwa Abtreibung legalisieren oder Hinduismus zur offiziellen Religion ausrufen. Sie können die Wirtschaft beeinflussen, zum Beispiel den Ausbau der Autofabrikation vorantreiben oder die Pharmaindustrie komplett verstaatlichen.

Auch diplomatische Deals wie Entwicklungshilfe oder Verteidigungsbündnisse stehen zur Debatte. Sie dürfen sogar die Staatsform ändern – wie wär's mit einer Militärdiktatur für Frankreich? Keine Hemmungen, die Computer-Präsidenten haben vor solchen Aktionen auch keine Scheu.

## Grenzenlose Verwirrung

Das alles erledigen Sie in ebenso unübersichtlichen wie unzureichenden Menüs. Feedback und Transparenz gleich Null. Hier einen Schieberegler bedient, dort ein paar Punkte angeklickt, und irgendwo ändern sich ein paar Prozentzahlen. Das Handbuch hilft auch nicht immer weiter.

Trotz aller Stolpersteine, die Ihnen das Programm in den Weg legt, werden Sie aber kaum länger als einen Abend brauchen, bis Sie das System durchschaut haben: Staatsausgaben einsparen, Wirtschaft ankurbeln, und schon liebt Sie das Volk. So einfach geht das, Genosse Schröder!

## Grenzenlose Enttäuschung

Bleibt die Kriegsführung, doch auch die ist super-simpel. In gewohnt unstrukturierten Auswahlbildschirmen heben Sie Armeen aus, die auf Knopfdruck als Winz-Symbol ins Feindesland marschieren. Dort gibt's einen Kampfbildschirm zu bestaunen, der sich wohl per Zeitmaschine aus dem Jahre 1990 ins Programm teleportiert hat. Das war's dann auch schon.

*Rüdiger Steidle*

## MARTIN DEPPE

### Supergähn 2

Ich hab's immer gewusst! Die CIA will die Weltherrschaft übernehmen! Deshalb hat der US-Geheimdienst all die Daten ins Internet gestellt, damit ein Entwickler ein Spiel daraus macht – das dann die ganze Bevölkerung in wehrlosen Tiefschlaf versetzt. Genial!

Blöd nur, dass der ausgeklügelte Plan scheitert. Das Spiel gibt's zwar – aber hoffentlich niemanden, der es anfasst. Dabei finde ich die Thematik schon spannend, aber wahnsinnig dröge präsentiert und völlig unlogisch. Leisten Sie Widerstand!

**Meine Wertung 20**

## RÜDIGER STEIDLE

### Enttäuschung am Ende des Menü-Irrgartens

Superpower 2 schafft das Kunststück, hinter einer Unmenge kryptischer Menüs und Fantastillionen von Buttons überraschend wenig Spiel zu verstecken. Die scheinbar komplexe Spielmechanik entpuppt sich bei näherer Betrachtung als lachhaft simple Polit-Simulation. Es genügen ein paar Mausklicks und vier, fünf Stunden Freizeit, und schon wird Island zur Atommacht oder Bangladesh zur Weltwirtschaftsmacht Nummer 1.

Was eigentlich durchaus attraktive Spielziele wären, würde sich der Erfolg in mehr als einer Handvoll trockener Statistikbildschirme und ein paar verstreuten Armeesymbolen niederschlagen. Wie man's besser macht, zeigt aktuell Hearts of Iron 2.

**Meine Wertung 22**

## SUPERPOWER 2

Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (32 Spieler)
Internet (32 Spieler)

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (64 Seiten)

| | |
|---|---|
| Sound | Stereo |
| Genre | Strategie |
| Entwickler/Publisher | Golem Labs/Dreamcatcher |
| Webseite | www.superpower2game.com |
| ca. Preis | 30 Euro |
| Verkaufsstart | erhältlich |
| Schwierigkeit | variiert nach Land und Ziel |
| USK-Alterseinstufung | ab 12 Jahre |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |

### SYSTEM-CHECK

| Auflösung | Grafikkarte | CPU | RAM |
|---|---|---|---|
| 1.024x768 | Geforce 2 | 1,0 GHz | 256 MB |
| 1.280x960 | Geforce 3 | 2,0 GHz | 512 MB |
| 1.600x1.200 | Geforce 3 | 2,5 GHz | 1,0 GB |

### EINZELNOTEN

| | |
|---|---|
| Grafik | 5 |
| Sound | 4 |
| Steuerung | 1 |
| Multiplayer | 2 |

**PRO**
- freier Spielablauf
- viel auszuprobieren

**KONTRA**
- grausige Bedienung
- viele Bugs (teils mit Patch 1.3 behoben)
- unsinnige KI-Aktionen

| | |
|---|---|
| RÜDIGER STEIDLE | 22 |
| MARTIN DEPPE | 20 |

Durchschnitts-Wertung der Tester **21**

Dank hübscher Texturen und polygonreicher Modelle sehen die neuen **Monster**, hier »Crazed Savage Warriors«, beeindruckend gut aus.

# DARK AGE OF CAMELOT CATACOMBS

Im dritten kommerziellen Addon für Dark Age of Camelot **verschlägt es Sie in die Unterwelt.** Doch konzentrierte sich Mythic so sehr auf neue Klassen und Instanced Dungeons, dass alte Schwächen nach wie vor den Spielspaß trüben.

Nachdem **Trials of Atlantis** vorwiegend High-Level-Charaktere bediente, profitieren vom neuen **Dark Age of Camelot**-Addon **Catacombs** alle Spieler des Online-Abenteuers. Mit neuen Gebieten, fünf zusätzlichen Klassen, Instanced Dungeons sowie einer grafischen Generalüberholung will Entwickler Mythic Entertainment dem Spielerschwund entgegenwirken, der seit der Veröffentlichung von **Everquest 2** und **World of WarCraft** eingesetzt hat. Außerdem wurden die Anfangsgebiete ähnlich wie bei den zwei großen Konkurrenten auf Einsteigerfreundlichkeit getrimmt, um Neulingen den Anfang zu erleichtern. Alte Schwächen und Bugs sind aber geblieben.

## Abenteuer unter Tage

Mythic erweitert die drei Reiche Albion, Hibernia und Midgard um je ein riesiges unterirdisches Gebiet, wobei der Eingang dazu jeweils in den Hauptstädten Camelot, Tir na Nog respektive Jordheim liegt. Die neuen Spielwelten bieten abwechslungsreiche Schauplätze, etwa römische Katakomben, unterirdische Wälder und gewaltige Höhlenlabyrinthe.

In diesen unwirtlichen Umgebungen tummeln sich natürlich jede Menge Monster, die auf Eindringlinge in der Regel aggressiv reagieren. Dabei finden Sie Feinde für jeden Levelbereich – wer will, kann in der neuen unterirdischen Region einen frisch erschaffenen Charakter bis zum Höchstlevel 50 hochzüchten. Damit Spieler nicht die meiste Zeit mit sinnloser Lauferei vergeuden, befindet sich in jedem Gebiet ein Teleport-Obelisk. Nach einmaliger Aktivierung können Sie per Mausklick zwischen den magischen Säulen beliebig in der Unterwelt hin und her reisen.

## Schlecht geklaut

Ähnlich wie in **World of WarCraft** erkennen Sie Questgeber neuerdings an einer gelben Markierung. Allerdings befindet sich diese ungünstigerweise unter den NPCs auf dem Boden, was teils schwer zu sehen ist. Außerdem hat Mythic hier nicht konsequent genug abgekupfert: So erkennen Sie zwar den Urheber eines Auftrags, aber beispielsweise nicht die Nebenfigur, der Sie eine Botschaft oder ein Objekt überbringen sollen.

Die neuen Quests an sich erzählen meist gute Hintergrundstorys, die aber teils sehr ausschweifend in biederer Textform dargestellt werden. Welche Belohnung Sie für den Auftrag erhalten, sehen Sie erst, wenn Sie ihn abgeschlossen haben.

## Privatvergnügen

Was **World of WarCraft** und **Everquest 2** vorgemacht haben, hat jetzt auch in **Dark Age of Camelot** Einzug gehalten: Instanced Dungeons. Das sind »private Kopien« bestimmter Gebiete, die vom Server speziell für ei-

Die Hauptstadt der Kobolde ist ein **Höhlensystem** mit exotischen Objekten.

Hier gibt es drei Questgeber, die Sie an **gelben Markierungen** erkennen.

nen Spieler beziehungsweise eine Gruppe erstellt werden und ungestörtes Abenteuern ermöglichen. Sowohl in den neuen Gebieten als auch in den Dungeons der »alten« Spielwelt gibt es solche Bereiche.

Die unterscheiden sich in Sachen Grafik, Architektur und Monsterbevölkerung zwar kaum vom allgemeinen Teil der Höhle. Dafür hinterlassen erlegte Feinde hier wertvolles Aurulite, das Sie bei NPC-Händlern gegen brauchbare Waffen, Rüstungen und Schmuck eintauschen können. Bei erlegten Boss-Monstern der Instanzen finden Sie oft sehr gute Gegenstände mit neuartigen Boni. So erhöht sich etwa der Konzentrationswert, was es Supportern wie Heilern und Druiden erlaubt, mächtigere beziehungsweise mehr Stärkungszauber (Buffs) auf Verbündete zu wirken.

## Schnelle Levelhilfe

Außerdem gibt es in der Nähe jeder größeren Siedlung einen Instanced Dungeon. Diese dürfen Sie nur betreten, wenn Sie sich beim so genannten Taskmaster in der benachbarten Stadt eine Aufgabe abgeholt haben. Dem Level des Spielers beziehungsweise der Gruppe entsprechend füllt das Programm den Dungeon mit Feinden angemessener Stärke. Die Aufgaben beschränken sich meistens darauf, den Dungeon-Chef zu erledigen, eine vorgegebene Anzahl bestimmter Fieslinge auszuschalten oder schlicht die komplette Höhle von Monstern zu befreien. Das erleichtert das Hochzüchten des Charakters ungemein, denn Sie müssen nicht ständig passende Monster für Ihre Stufe suchen, sondern haben praktisch immer welche in unmittelbarer Nähe.

Zudem erhalten Sie in den Instanced Dungeons einen erheblichen Erfahrungspunkte-Bonus und können auch mal nur für eine halbe Stunde einloggen, eine Höhle säubern und dadurch in der kurzen Zeit ein Ergebnis erhalten. Einziges Problem: Magierklassen und Fernkämpfer tun sich in engen und verwinkelten Dungeons schwer, weil sie Feinde oft nicht optimal aus der Distanz anvisieren können.

## Schönheitsoperation

Wie bei allen kommerziellen Addons modernisiert Mythic auch diesmal wieder die Grafik. Am offensichtlichsten sind die Verbesserungen bei Figuren: Viele Monster bekamen ein neues Polygonmodell samt Animationen spendiert und sehen ähnlich gut aus wie die von **Everquest 2**. Die Helden haben neue Gesichter, die sich detailliert verändern lassen. Von der Kopfform über die Nasenlänge bis hin zur Frisur dürfen Sie das Konterfei neuer und bereits existierender Figuren nach Ihren Vorstellungen gestalten. Mehr als eine nette Dreingabe ist das allerdings nicht, da Sie in der Verfolgeransicht oder Ego-Perspektive spielen. Und dass andere Helden und NPCs jetzt neue Gesichter haben, registriert man einmal und nimmt es anschließend nicht mehr wahr.

Sehenswert sind dagegen die neuen Texturen auf Waffen und Rüstungen, die jetzt deutlich besser aussehen. Allerdings fordert die schönere Grafik ihren Hardware-Tribut besonders beim Arbeitsspeicher: Wer nicht mindestens 768 MByte RAM hat, muss entweder mit Ruckeln spielen oder die Details so weit herunterschrauben, dass er von den optischen Verbesserungen kaum noch etwas merkt.

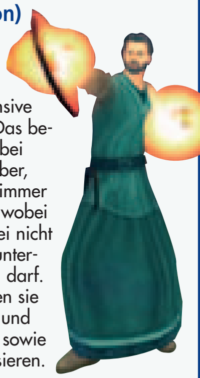
## Fehlende Fehlerbehebung

Bei all den Neuerungen haben die Entwickler allerdings verschlafen,

## DIE NEUEN **CHARAKTERKLASSEN**

Catacombs erweitert die Camelot-Welt um fünf neue Berufe. Die zusätzlichen Klassen unterscheiden sich in ihrer Spielweise sich aufgrund neuartiger Fähigkeiten und Zauber (abgesehen von der Valkyrie) doch deutlich von den bestehenden Berufen. Allerdings verstärken die Neulinge auch die Balancing-Probleme im PvP: Gerade Warlock und Bainshee sind vergleichsweise übermächtig. Wer konkurrenzfähig sein will, ist also fast schon zum Kauf gezwungen. Achtung: Das »/level«-Kommando, das neu erschaffene Helden gleich auf Stufe 20 bringt (sofern Sie einen Level-50-Charakter haben), funktioniert nicht bei den neuen Klassen.

### Heretic (Albion)



Diese vielseitige Mischklasse kann heilen, buffen und offensive Magie wirken. Das besondere sind dabei pulsierende Zauber, die mit der Zeit immer stärker werden, wobei der Heretic dabei nicht durch Angriffe unterbrochen werden darf. Außerdem dürfen sie sich auf flexible und stumpfe Waffen sowie Schilde spezialisieren.

### Bainshee (Hibernia)

Bainshees erkennt man aufgrund ihrer halbdurchsichtigen Erscheinung oft erst auf den zweiten Blick. Diese Zauberinnen verfügen über ein umfangreiches Arsenal an tödlicher Offensivmagie, die einzelne Gegner oder kegelförmige Flächen vor der Bainshee oder in deren Umkreis treffen. Nur weibliche Charaktere können Bainshee werden.

### Vampiir (Hibernia)

Während Vampiire mit einer Stichwaffe in der einen Hand kämpfen, zaubern Sie gleichzeitig mit der anderen. Besonderheit: Der Manabalken füllt sich nur bei erfolgreichen Angriffen und leert sich in Kampfpausen. Vampiire können keine Buffs erhalten, dafür steigen ihre wichtigen Attribute bei jedem Level-Up.

### Warlock (Midgard)

Diese Magier können bis zu drei Sprüche in so genannten Kammern (zu erkennen an rotierenden Kugeln über dem Kopf des Warlocks) vorbereiten und dann auf einen Schlag auf den Gegner loslassen. Kehrseite der Medaille: Warlocks brauchen etwa doppelt so lange für das Wirken ihrer Zauber wie normale Magier.

### Valkyrie (Midgard)

Typische Hybrid-Klasse aus Kämpfer und Magier. Viele Sprüche treffen als Flächenzauber einen kegelförmigen Bereich direkt vor der Valkyrie. Neben Schilden dürfen Valkyrien auch für Schwerter und Speere trainieren, wobei sie jeweils einige neue Spezialangriffe erhalten. Nur weibliche Charaktere können Valkyrie werden.

Unsere **Valkyrie** (Mitte mit Flügelhelm) verwendet einen **kegelförmigen Flächenzauber**, um Gegner zu schädigen. Hier erledigen wir mit einigen Mitstreitern Pferde in Raumarik (Midgard).

Die **PvP-Kämpfe** gegen andere Spieler leiden nach wie vor am fehlenden Balancing.

Viele Bugs, etwa der **Clipping-Fehler** des Schildes, wurden nicht ausgemerzt.

längst bekannte Bugs, Exploits (Programmfehler, die unfaire Spieler zum eigenen Vorteil ausnutzen) und Ungereimtheiten in der Balance zu korrigieren. Beispielsweise sind die Wegfindungs-Routinen der Pets besonders beim Knochentänzer (Midgard) nach wie vor katastrophal. Gerade in engen Dungeons verschwinden die beschworenen Skelette in den Wänden oder rennen so planlos durch die Gegend, dass sie ungewollt oft mehrere aggressive Monster anlocken.

Die neuen Klassen, besonders Bainshee und Warlock, verschlechtern die Balance zwischen den einzelnen Berufen erneut. Ein Problem, dass seit der Einführung der Reichsfertigkeiten besteht und seitdem für Unzufriedenheit bei vielen Spielern sorgt.

Ebenfalls fragwürdig: Mythic verbannt Cheater und Exploiter (wenn überhaupt) nur für kurze Zeit aus dem Spiel, statt ihre Accounts wie Blizzard konsequenterweise dauerhaft zu sperren – das geht natürlich zu Lasten ehrlicher Leute.

### Teurer Spaß

In Nordamerika erhöht Mythic die Monatsgebühr von **Dark Age of Camelot** ab Anfang Februar auf knapp 15 Dollar monatlich – mit der Begründung, dass sich die laufenden Kosten seit der Veröffentlichung mehr als verdoppelt hätten. In Europa wird es nach momentanen Stand der Dinge aber vorerst keine Preiserhöhungen geben. Ein genauer Veröffentlichungstermin für die lokalisierte Version steht noch nicht fest. Laut des deutschen Publishers Wanadoo kommen **DAoC**-Spieler hierzulande erst irgendwann im März 2005 in den Genuss des Addons.

*Georg Valtin*

## CATACOMBS: KAUFEN ODER NICHT?

**Sollten Sie kaufen, ...**

... wenn Sie eine der fünf neuen Klassen interessiert, die sich anders als die üblichen DAoC-Berufe spielen

... wenn Sie Spaß am Erkunden riesiger, neuer Gebiete haben

... wenn es Ihnen nichts ausmacht, dass interessante Quests in öder Textform präsentiert werden

... wenn Sie in Ruhe in Instanced Dungeons spielen wollen

**Sollten Sie nicht kaufen, ...**

... wenn Sie sich maßlos über fehlendes Balancing und Bugs aufregen

... wenn Sie keinen neuen Charakter anfangen wollen

... wenn Sie als High-Level-Spieler auf neue Beschäftigungen hoffen

... wenn Sie weniger als 768 MB RAM haben

## PATRICK HARTMANN

**Gut, aber WoW macht es besser**

Als DAoC-Neuling habe ich die meiste Zeit alleine in verwaisten Newbie-Zonen und Instanced Dungeons verbracht. Dabei haben mich vor allem die vergleichsweise langen Downtimes zwischen den Kämpfen gestört.

Die Fähigkeiten der neuen Klassen, sind interessant, die Quests machen Spaß, und im Grunde fühle ich mich in der mythologisch angehauchten Spielwelt wohl. Allerdings gefällt mir World of WarCraft in den meisten Belangen besser, so dass ich bei Blizzards Online-Rollenspiel bleiben werde.

**Meine Wertung 76**

## GEORG VALTIN

**Neue Inhalte, alte Fehler**

Die neuen Gebiete, Klassen, Quests und Instanzen in allen Ehren, aber ich verstehe einfach nicht, warum Entwickler Mythic sich nicht zunächst einmal um bestehende Probleme und Fehler kümmert – teilweise gibt es noch Bugs im Spiel, die seit zwei Jahren bekannt sind.

Außerdem ist die neue Einsteigerfreundlichkeit meiner Meinung nach für die Katz': Die wenigsten noch aktiven DAoC-Spieler züchten neue Helden auf dem normalen Weg hoch, sondern lassen sich von hochstufigen Charakteren »powerleveln«, sprich: Sie stellen sich untätig mit in eine High-Level-Gruppe, die Monster ihres Kalibers jagt, kassieren dafür die Erfahrungspunkte ab und sind nach zwei Tagen auf Stufe 50.

**Meine Wertung 79**

## DAOC: CATACOMBS

Multiplayer
Einzel-PC (– Spieler)
Netzwerk (– Spieler)
Internet (3.500/Server)

Ausstattung
4 CDs, Handbuch (40 Seiten)

| | |
|---|---|
| Sound | Stereo |
| Genre | Online-Rollenspiel-Addon |
| Entwickler/Publisher | Mythic/Vivendi |
| Webseite | catacombs.darkageofcamelot.com |
| ca. Preis | 40 Euro |
| Verkaufsstart | erhältlich |
| Schwierigkeit | 1 Stufe; schwer |
| USK-Alterseinstufung | nicht geprüft |
| Sprache Spiel/Handbuch | englisch/englisch |

**SYSTEM-CHECK**

| Auflösung | Grafikkarte | CPU | RAM |
|---|---|---|---|
| 800x600 | Radeon 9200 | 1,4 GHz | 512 MB |
| 1.024x768 | Radeon 9800 | 2,4 GHz | 768 MB |
| 1.280x1.024 | Radeon X800 | 3,0 GHz | 1,0 GB |

**EINZELNOTEN**

| | |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Sound | 7 |
| Steuerung | 8 |
| Einzelspieler | 6 |

**PRO**
- interessante neue Klassen
- stimmige unterirdische Gebiete
- Instanced Dungeons

**KONTRA**
- zu wenig High-Level-Inhalte
- Balancing-Probleme
- sehr hohe Hardware-Anforderungen

GEORG VALTIN 79
PATRICK HARTMANN 76
Durchschnitts-Wertung der Tester **78**

Na Mahlzeit! Wir müssen den Ex-Besitzer des **Unterarms** finden.

Neu dabei: Per **DNS-Analyse** vergleichen wir Beweisstücke.

# CSI MIAMI

Achtung: Falls Sie jemanden um die Ecke bringen wollen – dann bloß nicht in Miami. Denn den perfekten Mord können Sie da abhaken, die Truppe der »Crime Scene Investigation« ist viel zu clever. **Spielen Sie doch lieber selbst Ermittler!**

In deutschen Krimiserien führen sie ein Schattendasein, dürfen höchstens mal Standardsätze brummeln wie »Kann ich Dir noch nicht sagen, dafür lag er zu lange im Wasser. Vor zwei Tagen vielleicht. Und ja, morgen früh hast Du den Befund.«

Ganz anders die taffen Kriminaltechniker von der CSI. Die sind die Stars am Tatort, sprühen alles mit Luminol ein, entdecken selbst winzigste Spuren und knöpfen sich reihenweise Verdächtige vor. Die TV-Serie ist so erfolgreich, dass nach dem Original-**CSI** (spielt in Los Angeles) und **CSI Miami** demnächst noch die Ableger **Academy** und **New York** laufen.

## Schnappi ist tot!

Das Adventure **CSI Miami** spielt sich grundsätzlich wie die beiden Vorgänger, hat aber noch verworrenere Fälle, die Sie noch akribischer untersuchen müssen. Fünf Morde sind aufzuklären, wir nehmen mal beispielhaft den ersten, um Ihnen nicht zu verraten, dass im vierten der Gärtner ...

Ein nobler Golfplatz. Nur ein Krokodil stört die Idylle – und der daneben liegende handlose, halb zerkaute Arm. Falls Sie jetzt das Krokodil verhaften wollen, liegen Sie gewaltig daneben. Denn erstens ist es tot, zweitens war's nicht der Mörder, drittens ist der Fundort nicht der Tatort, und viertens haben Sie keine Krokodilhandschellen. Dafür aber eine umfangreiche Ausrüstung, von der Pinzette über eine UV-Lampe bis hin zum elektrostatischen Staubentferner (für so was nehmen deutsche **Tatort**-Techniker einen simplen Pinsel).

## Wo waren Sie ...?

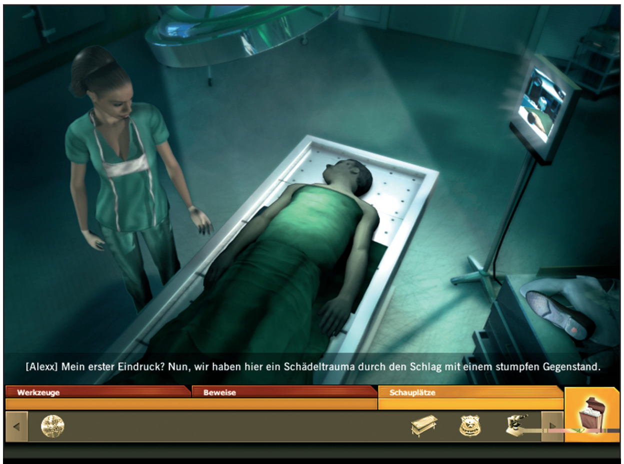
Da weder die tote Riesenhandtasche noch der arme Unterarm eine Aussage machen können, knöpfen wir uns den Golftrainer vor, der das Schuppenviech entdeckt hat. Mit einfachen Multiple-Choice-Fragen quetschen wir den Mann aus – und hören, dass zwei Opfer in Frage kommen, Vater und Sohn. So erfahren wir nach und nach die Namen potenzieller Täter und Zeugen, und wir können weitere Schauplätze besuchen.

Immer zur Verfügung: das CSI-Hauptquartier mit drei Abteilungen. Im Leichenschauhaus fleddert die zynische Alexx Woods die leblosen Körper, Yelina Salas besorgt Adressen, Vorladungen sowie Durchsuchungsbeschlüsse. Und die fesche Valera herrscht im Labor über Computer, Elektronenmikroskop und Puzzletisch – der ist neu dabei; hier friemeln Sie zerfetzte Fotos oder Glassplitter zusammen. Neu auch die DNS-Analyse, bei der Sie die DNS-Bilder eingesammelter Haare oder anderer Körperteile mit infrage kommenden Gegenstücken optisch vergleichen müssen, wie bei den bekannten Fingerabdruck-Prüfungen.

## Sprich mit der Hand!

Der gefundene Unterarm bringt uns nicht viel – keine Hand, keine Fingerabdrücke. Und die DNS-Analyse läuft ins Leere. Also brauchen wir die Hand, die wir schließlich bei PIEP in der PIEP finden. Aber erst, nachdem wir den PIEP penibel abgesucht haben. Das nervt zuweilen, weil sich manche Winzspuren nur mit stupider Cursor-

Am Puzzletisch basteln wir ein **Belohnungsfoto** zusammen.




**Obduktion**: Dieser Herr bekam einen Scheinwerfer auf die Birne.

über-Bildschirm-Abfahrerei aufspüren lassen. Das passiert auch bei einigen Beweisstücken, etwa wenn noch ein Haar daran pappt.

Auf dem leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade verrät ein Farbsymbol, dass Gegenstände noch weitere Informationen bergen. Außerdem können Sie jederzeit Ihren Partner um Hilfe bitten – so sind Calleigh Duquesne oder Tim »Speed« Speedle immer bei Ihnen. Allerdings bringen die kollegialen Tipps (»untersuch doch das PIEP noch mal genauer«) Abzüge in der Abschlusswertung, wenn Sie den Fall geknackt haben.

## Nur, wo ich Sie sehen kann!

Die Hand ist gefunden, das Opfer identifiziert, wir haben einen Hauptverdächtigen. Also vorladen und gleich verhaften. Denkste! Miss Yelina reicht die Beweislage nicht, sie besorgt uns nicht mal einen Durchsuchungsbeschluss. Und den brauchen wir, um das letzte Beweisstück aufzustöbern. Schimanski würde jetzt polternd Türen eintreten oder mit dem Kreditkartentrick öffnen. Wir leider nicht, die blöden Vorschriften sagen nein. So dürfen wir bei einer Zeugin nur da herumschnüffeln, wo sie uns im Auge behalten kann – die Yacht im Hintergrund bleibt tabu.

Doch gerade das macht viel Reiz aus: Stück für Stück zusammentragen, Aussagen einholen und den Fall rekonstruieren, bis das Puzzle vollständig ist und PIEP gesteht. Rund zwei bis drei Stunden knabbern Sie an einem Mord, macht zehn bis 15 Stunden Gesamtspielzeit – auf der leichtesten Stufe. Nett: Nach jedem Fall veranstaltet Miami-Chef Horatio Caine noch ein kleines Quiz mit uns, in dem wir nebensächliche Detailfragen beantworten. Außerdem gibt's dann Bonuspuzzles und Hintergrundmaterial von den Entwicklern, etwa Renderfiguren und Konzeptzeichnungen.

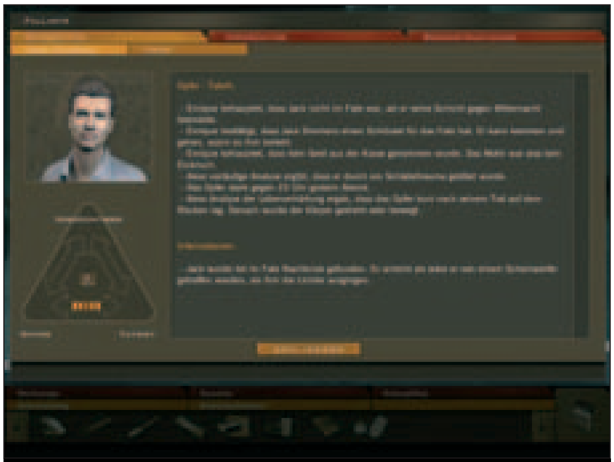
Bevor Yelina Salas (Mitte) Ihnen eine **Vorladung** besorgt, müssen Sie jede Menge Fakten vorbringen.

## Ideal zur Pizza

Kamerafahrten durch Kroko-Mägen, zweckentfremdete Kettensägen in Aktion: Wie in der Fernsehserie gibt's bei Ihren Fortschritten kleine Filmchen, die den Tathergang oder Hintergrund-Informationen sehr plastisch darstellen. Nichts für Weicheier. Ansonsten präsentiert sich der PC-Tatort bieder. Die Schauplätze sind von einem Bildschirm bis zur 360-Grad-Rundumsicht groß, aber wenig detailliert, und die Kollegen im Hauptquartier bleiben spärlich animierte Sesselhocker.

Tontechnisch haben wir eine gute und eine schlechte Nachricht. Die gute: Originalsprecher. Die schlechte: nur die amerikanischen. Die sind dafür mit ordentlich übersetzten Untertiteln versehen, die den zynisch-makabren CSI-Humor gut rüberbringen.

*Martin Deppe*



In der **Fallakte** werden alle Informationen automatisch gesammelt.

## DAVID BERGMANN

### Auf dem Weg zu einem echten Adventure

CSI wird langsam zum Fifa der Adventures. In CSI Miami gibt's nur wenig Neues. Es sieht nicht nur so aus wie die ersten beiden Teile, es spielt sich auch so.

Allerdings sind die Fälle deutlich anspruchsvoller geworden. Spuren werden mir nicht mehr auf dem Präsentierteller serviert, und wesentlich öfter muss ich Beweisstücke nach weiteren Hinweisen untersuchen. Ein Portrait nach Pinselhärchen etwa. Das fordert mich weit mehr als die recht simplen Vorgänger. Vielleicht gibt's im vierten Teil ja echte Rätsel …

**Meine Wertung 71**

## MARTIN DEPPE

### Genau mein Fall

Anders als Detective Bergmann brauche ich keine »echten« Rätsel – für mich ist jeder PC-Fall wie eine gute CSI-Doppelfolge im Fernsehen. Ich find's einfach spannend, dem Täter Schritt für Schritt auf die Spur zu kommen, Verdächtige auszuschließen und schließlich den großen Überblick zu haben. Denn neben dem Hauptstrang spielen sich auch nebenbei Dramen ab, etwa Sodom und Gomorra in zerrütteten Familien.

Klar, die Untersuchungsrätsel wiederholen sich nach zwei, drei Fällen, und grafisch kommt die edel-coole Atmosphäre des TV-Originals nicht rüber. Und ja, manchmal nervt das akribische Bildschirmabklappern. Aber trotzdem hält die Kriminologen-Knobelei den Spürhund in mir auf Trab. Wuff!

**Meine Wertung 78**

## CSI MIAMI

| | |
|---|---|
| Multiplayer | |
| Einzel-PC (– Spieler) | |
| Netzwerk (– Spieler) | |
| Internet (– Spieler) | |
| Ausstattung | 3 CDs, Handbuch (23 Seiten) |
| Sound | Stereo |
| Genre | Adventure |
| Entwickler/Publisher | 369 Interactive/Ubisoft |
| Webseite | www.ubisoft.de |
| ca. Preis | 30 Euro |
| Verkaufsstart | erhältlich |
| Schwierigkeit | 3 Stufen; leicht bis schwer |
| USK-Alterseinstufung | ab 12 Jahre |
| Sprache Spiel/Handbuch | englisch/deutsch |

**SYSTEM-CHECK**

| Auflösung | Grafikkarte | CPU | RAM |
|---|---|---|---|
| 800x600 | Geforce | 600 MHz | 256 MB |
| 800x600 | Geforce 2 | 1,0 GHz | 512 MB |
| 800x600 | Geforce 3 | 1,2 GHz | 512 MB |

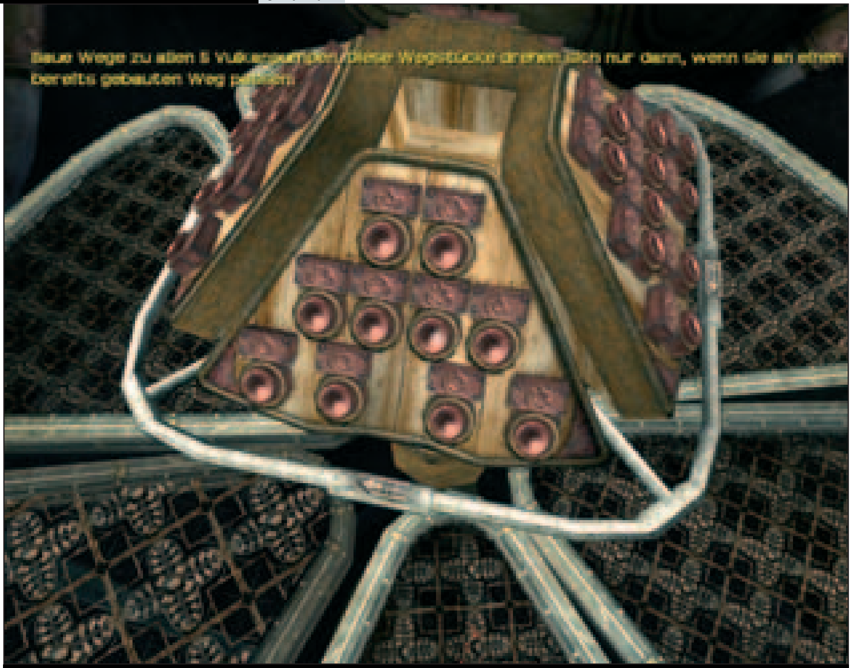
**EINZELNOTEN**

| | |
|---|---|
| Grafik | 5 |
| Sound | 6 |
| Steuerung | 9 |
| Multiplayer | – |

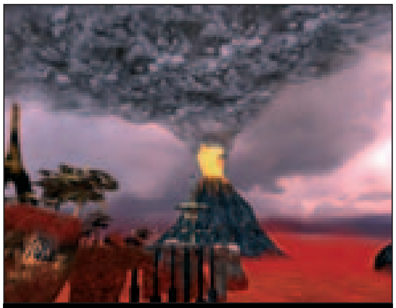
**PRO**
- schön verzwickte Fälle
- (amerikanische) Originalsprecher
- gutes Tutorial und Hilfe-System
- nette Belohnungen

**KONTRA**
- sich wiederholende Rätseltypen
- biedere Grafik

| | |
|---|---|
| MARTIN DEPPE | 78 |
| DAVID BERGMANN | 71 |
| Durchschnitts-Wertung der Tester | 75 |



Bei komplexen Aufgaben wie diesem aufwändigen **Schalterrätsel** hilft die optional zuschaltbare Hilfefunktion, ohne die Lösung direkt zu verraten. Oft müssen Sie sich Hinweise aber selbst notieren.



Zu den eindrucksvollen Schauplätzen gehört auch diese unwirtliche **Vulkanlandschaft**.

Die Treffen und Gespräche mit der **KI-Wächterin** verlaufen meist sehr surreal.

# SENTINEL

Im geistigen Wettstreit mit einer Künstlichen Intelligenz lösen Sie in diesem Adventure **anspruchsvolle, aber wenig innovative Knobelaufgaben** in hübschen Kulissen.

Beni sitzt in der Patsche: Gierige Artefaktsammler haben seine Schwester in der Gewalt und zwingen ihn, in eine geheimnisvolle Grabkammer einer alten Zivilisation einzusteigen und sie zu plündern. Allerdings bewacht ein hochintelligentes Computerprogramm in Form einer hübschen Hologramm-Frau die Gruft. Doch statt Beni zu vernichten, gewährt sie ihm Zutritt: Sie schickt ihn über Portale in surreale Welten voller Rätsel und verstrickt ihn in philosophisch angehauchte, selbstständig ablaufende Gespräche. Warum sie das macht und welches Geheimnis die Wächterin hütet, finden Sie als Beni in einer interessanten Story nach und nach heraus.

## Denken und Skizzieren

Genretypisch durchstreifen Sie die Schauplätze in der Ego-Perspektive und suchen auf den Bildschirmen nach interaktiven Elementen. Die finden Sie in den detailreichen Umgebungen oft erst auf den zweiten Blick. Die Knobelaufgaben von **Sentinel** orientieren sich durchgehend am Genrestandard und basieren auf Logik, Mathematik und der richtigen Zuordnung von Tönen oder Symbolen. Bei erfolgreicher Lösung aktivieren Sie beispielsweise Maschinen, schließen Stromkreise, um die Energieversorgung wiederherzustellen, oder richten Brückenteile so aus, dass Sie tödliche Lavaflüsse sicher überqueren können.

Dabei ist es unerlässlich, Zettel und Stift neben den PC zu legen und Hinweise sofort zu notieren. Oft brauchen Sie Farb-, Zahlen- und Zeichencodes an anderer Stelle und müssten sonst unnötigerweise wieder zurück laufen. Insgesamt bietet **Sentinel** solide Rätselkost ohne Überraschungen: Adventure-Fans sehen nichts, was es nicht schon in ähnlicher Form gibt.

## Stilvolles Stillleben

Die Jupiter-Grafikengine (**No One Lives Forever 2**) setzt das Spiel eindrucksvoll in Szene. Im Gegensatz zu vergleichbaren Adventures verwendet **Sentinel** keine gerenderten Landschaften, sondern echte 3D-Grafik. Die Schauplätze, etwa eine Unterwasserwelt oder Vulkanlandschaft, sind zwar abwechslungsreich, aber weitgehend statisch. Dem interessanten Inhalt der Texte wird die mittelprächtige Sprachausgabe nicht gerecht, und die nervige, aber abschaltbare Musik stört auf Dauer. Auch bei der Bedienung gibt's Abzüge: Gerade bei Schalterrätseln sind oft unnötig viele Mausklicks notwendig, das nervt bei größeren Knobelaufgaben.

*Georg Valtin*

## DAVID BERGMANN

**Ein Fall für Hardcore-Tüftler**

Spiele wie Sentinel sind der Grund, weshalb mir der Begriff »3D-Adventure« kalte Schauer über den Rücken jagt. Die Story ist in meinen Augen kurios bis absurd, und mit der Hauptfigur kann ich mich so sehr identifizieren wie mit Fernsehopa Karl Moik.

Das wäre zu verschmerzen, würden die Rätsel taugen. Die sind zwar wie in Myst 4 grundsätzlich logisch, allerdings weitaus schwerer nachzuvollziehen. Sprich: Ich grüble noch länger über noch kryptischeren Apparaturen. Das ist mir schlicht zu anstrengend.

**Meine Wertung 60**

## GEORG VALTIN

**Für geduldige Denker mit Bleistift**

Es ist schon einige Zeit her, dass ich Zettel und Stift beim Lösen eines Adventures gebraucht habe. In Sentinel sind es aber die Hilfsmittel, die ich neben meinem Verstand zwingend benötige, um die Aufgaben zu lösen. Ein Rätsel, bei dem ich aus 36 abstrakten Symbolen die passenden in der richtigen Reihenfolge auswählen muss, ist andernfalls nicht zu schaffen.

Allerdings verlaufen die Denkaufgaben nach bekannten Logikmustern, wirklich Innovatives bietet Sentinel diesbezüglich nicht. Wer sich gerne Knobelaufgaben im Stile der Myst-Reihe widmet und sich nicht an statischen Schauplätzen sowie bescheidener Musik und Sprachausgabe stört, kann mit Sentinel viele Stunden Spaß haben.

**Meine Wertung 69**

## SENTINEL

Multiplayer
Einzel-PC (– Spieler)
Netzwerk (– Spieler)
Internet (– Spieler)

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (9 Seiten)

| | |
|---|---|
| Sound | Stereo |
| Genre | Adventure |
| Entwickler/Publisher | Detalion/TAC |
| Webseite | www.dormeuse.info |
| ca. Preis | 30 Euro |
| Verkaufsstart | 31. Januar 2005 |
| Schwierigkeit | 1 Stufe; mittel |
| USK-Alterseinstufung | ohne Beschränkung |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |

**SYSTEM-CHECK**

| Auflösung | Grafikkarte | CPU | RAM |
|---|---|---|---|
| 640x480 | Geforce | 1,0 GHz | 128 MB |
| 1.024x768 | Geforce 2 | 1,8 GHz | 256 MB |
| 1.280x960 | Geforce 3 | 2,4 GHz | 512 MB |

**EINZELNOTEN**

| | |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Sound | 6 |
| Steuerung | 7 |
| Multiplayer | – |

**PRO**
- interessante Story
- abwechslungsreiche Schauplätze
- logische Denkaufgaben

**KONTRA**
- innovationsarme Rätsel
- statische Schauplätze
- schwache Musik und Sprachausgabe

| | |
|---|---|
| GEORG VALTIN | 69 |
| DAVID BERGMANN | 60 |
| Durchschnitts-Wertung der Tester | 65 |

In den Missionen sind Sie nicht nur mit Ihrer Party unterwegs. Immer wieder greifen Ihnen **NPCs** unter die Arme, die Sie allerdings nicht selbst kontrollieren können.

Auf Wunsch kann man Cops 2170 auch aus der **Ego-Perspektive** spielen.

In solchen Arealen müssen Sie sich ohne echte Karte zurecht **finden**.

# COPS 2170

Fans von **Mixturen aus Rollenspiel und Strategie** haben's nicht leicht. Nachdem The Fall völlig verbuggt im Handel stand, ist Cops 2170 ein echter Totalausfall.

Helden in Endzeit-Welten sind knallharte Burschen. Vernarbte Haudegen in Lederklamotten, die lieber schießen als reden. Der Rundenstrategie-Rollenspiel-Mix **Cops 2170** macht Schluss mit diesem Vorurteil. Wir übernehmen die Rolle von Katy. Einer frisch gebackenen Polizeibeamtin, die so sehr an Gerechtigkeit glaubt, dass uns in den ersten Minuten schon fast die Lust am Spielen vergeht. Die Sprüche der jungen Dame erinnern eher an »Wendy«-Hefte als an eine Endzeit, in der sich Mutanten, korrupte Polizisten und skrupellose Gangs die Klinke in die Hand geben. In dieser rauen Zukunft soll Katy zusammen mit ihren Kollegen für Recht und Ordnung sorgen.

## Orientierungslos

Hat man sich von diesem Schock erholt, folgen am laufenden Band neue. Zuerst möchten wir jedoch den einzig lobenswerten Punkt des Interfaces hervorheben: Die zur Verfügung stehenden Aktionspunkte werden auf dem Spielfeld grafisch dargestellt. Klingt obligatorisch für ein rundenbasiertes Spiel? Eigentlich schon, aber ansonsten hat Entwickler Mist Land auch so ziemlich alles versaubeutelt oder gleich komplett vergessen. Eine brauchbare Kamera beispielsweise. Die zuckelt bei Zügen der Gegner nämlich genauso planlos hin und her wie NPCs beim Gang von A nach B. In 70 Prozent aller Fälle ist nicht einmal zu sehen, wer gerade wen angreift.

## Liebes Tagebuch ...

Noch schlimmer: Der Spieler weiß nie, was eigentlich Sache ist. Da eine detaillierte Übersichtskarte fehlt, verläuft man sich in den recht großen Levels am laufenden Band. Hat man sich dann mit der Architektur vertraut gemacht, beginnt die zeitraubende Suche nach wichtigen NPCs, die – wie sollte es anders sein – nicht markiert sind. Also spricht man so lange identisch aussehende Polizisten an, bis man den richtigen gefunden hat. Wenig hilfreich: Statt eines vernünftigen Questlogs findet sich nur Katys Tagebuch, das durch ebenso blumige wie unpräzise Formulierungen glänzt.

Auch mit der Programmlogik ist es nicht weit her. Oder würden Sie davon ausgehen, dass Sie einen Mitarbeiter der Polizei ungestraft vor den Augen Ihres Vorgesetzten liquidieren dürfen und müssen, wenn Sie sich für einen bestimmten Handlungsweg entscheiden? Wir jedenfalls nicht. Dafür gehen wir davon aus, dass Sie **Cops 2170** im Regal stehen lassen.

*David Bergmann*

## GEORG VALTIN

**Gehört polizeilich verboten**

Die Spielmechanik klingt nach einem Jagged Alliance 2 mit futuristischem Polizei-Szenario, doch kommt bei Cops 2170 nicht mal ansatzweise Spielspaß auf. Die fitzelige Bedienung, schlechte Kameraführung und fehlende Übersichtskarte nerven genauso wie die Tatsache, dass ausgebildete Polizisten oft an Gegnern vorbeischießen, die weiter als zwei Meter entfernt stehen. Und während mir meine Söldner in Jagged Alliance 2 ans Herz wachsen, kämpfen hier unsympathische Klischeegestalten an meiner Seite.

**Meine Wertung 33**

## DAVID BERGMANN

**Diese Endzeit kann mir gestohlen bleiben**

Cops 2170 ist eines dieser »das hätte so cool werden können«-Spiele. An vielen Stellen kann ich mich zwischen verschiedenen Handlungsmöglichkeiten entscheiden – und mit den Konsequenzen leben. Lange Wege kann ich mit Fahrzeugen abkürzen. Das Charaktersystem gibt mir viele Möglichkeiten, meine Party-Mitglieder wirklich individuell zu entwickeln.

Angesichts der stümperhaften Umsetzung verkommt allerdings jede gute Idee zur Nebensächlichkeit. Das Questbuch ist katastrophal, Übersicht in den Levels quasi nicht vorhanden, und bevor ich wichtige Charaktere ausfindig machen kann, vergehen nicht selten bis zu zehn Minuten. Da bleib' ich lieber in der Gegenwart.

**Meine Wertung 39**

## COPS 2170

Multiplayer
Einzel-PC (– Spieler)
Netzwerk (– Spieler)
Internet (– Spieler)

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (18 Seiten)

| | |
|---|---|
| Sound | Stereo |
| Genre | Rundenstrategie |
| Entwickler/Publisher | Mist Land/Dreamcatcher |
| Webseite | www.polgame.com/eng |
| ca. Preis | 30 Euro |
| Verkaufsstart | 31. Januar 2005 |
| Schwierigkeit | 4 Stufen; leicht bis schwer |
| USK-Alterseinstufung | ab 12 Jahre |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |

**SYSTEM-CHECK**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Auflösung | 800x600 | CPU | 800 MHz |
| Grafikkarte | Geforce 3 | RAM | 128 MB |
| Auflösung | 1.024x768 | CPU | 1,8 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 4 | RAM | 512 MB |
| Auflösung | 1.280x1.024 | CPU | 2,0 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 4 | RAM | 512 MB |

**EINZELNOTEN**

| | |
|---|---|
| Grafik | 4 |
| Sound | 3 |
| Steuerung | 3 |
| Multiplayer | – |

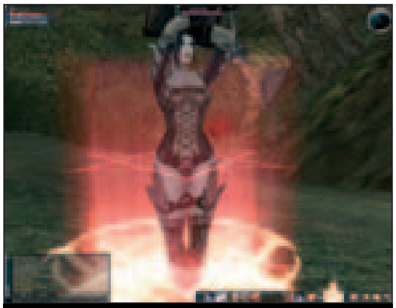
**PRO**
- viele Quests
- fahrbare Vehikel

**KONTRA**
- fehlende Übersichtskarte
- wichtige NPCs nicht markiert
- Probleme mit der Kamera
- schlechte Wegfindung

DAVID BERGMANN 39
GEORG VALTIN 33

Durchschnitts-Wertung der Tester **36**

In den **großen Städten** legen sich die Spieler aus Langeweile oft mit den Soldaten der Garnison an. Die Elitekämpfer sind allerdings schwer zu knacken und schlagen eine grobe Kelle.



**Magier** können sich selbst heilen und machen anfangs mehr Schaden als Kämpfer.

In einer **Gruppe** steigen Sie schneller auf, müssen aber die Beute teilen.

# LINEAGE 2

Hier brauchen Sie ordentlich Sitzfleisch! **Lange Wege und Regenerationszeiten** sowie eine schlechte Bedienung machen das Online-Rollenspiel für Einsteiger zum absoluten Sperrgebiet.

Als das Online-Rollenspiel **Lineage 2** Anfang 2004 startete, war es grafisch eines der schönsten in seinem Genre: aufwändige Zaubereffekte, detaillierte Charaktermodelle und malerische Städte. Nun gibt es endlich eine deutsche Version mit übersetztem Handbuch. Wir haben getestet, ob das koreanische Online-Rollenspiel im Schatten von **World of WarCraft** und **Everquest 2** noch eine Chance gegen die Konkurrenz hat.

## Klon-Fabrik

Die Charaktergenerierung ist denkbar simpel: Es gibt fünf Rassen, die zu Beginn nur Kämpfer oder Magier werden dürfen. Elfen, Zwerge, Menschen, Orks und Dunkelelfen können ohne Beschränkung beide Klassen wählen. Einzige Ausnahme sind die Zwerge, die nur als Kämpfer losziehen. Als Ausgleich dürfen nur Zwerge handwerken und zum Beispiel Rüstungen und Waffen herstellen.

Zu den wenigen Anfangsklassen kommt eine sehr begrenzte Auswahl von Gesichtern, Frisuren und anderen äußeren Merkmalen. Manche Rassen haben nur drei unterschiedliche Frisuren und dazu zwei Kopfvarianten. Dadurch treffen Sie mindestens einmal pro Spielabend einen Helden, der Ihrem Charakter ähnlich sieht, oder ihm sogar gleicht wie ein Ei dem anderen.

## Ohne roten Faden

Direkt nach dem Start in die Spielwelt merken Einsteiger sofort, dass hier ohne Hilfe gar nichts geht. Denn anders als in **Everquest 2** gibt es in **Lineage 2** keine Tutorials oder eine Quest-gesteuerte Welt wie in **World of WarCraft**. Stattdessen müssen Sie sich alles selbst erarbeiten. Zwar nimmt Sie das Spiel für die ersten zwei Quests an die Hand, doch danach baumeln Sie in der Luft.

Uns hat es beim Test sogar noch schlimmer erwischt: Wir sind gleich am ersten Monster gescheitert, weil die Zauber unserer Magierin von der Kreatur mit Attacken unterbrochen wurden. Nach dem Bildschirm-Tod transportiert uns das Spiel zur nächsten Stadt. Doch die ist nicht unser Startgebiet. Da wir eine Umgebungskarte erst nach der ersten Quest erhalten, irren wir nun orientierungslos durch die Hauptstadt der Dunkelelfen. Der Versuch, zurück zum Startort zu kommen, scheitert am nächsten Monster. Wir haben uns den falschen Rückweg ausgesucht. Da hilft nur eins: Wir bitten einen Spieler um Hilfe. Doch wirkliches Interesse hat keiner – lediglich eine Himmelsrichtung bekommen wir genannt. Kein Vergleich zu der Community in **Everquest 2** oder **World of WarCraft**.

## 47, 48, 49, Quest erfüllt

Die Quests in **Lineage 2** sind schlecht präsentiert. Meistens wollen Sie gar nicht erst durch die hässlichen Textfenster lesen, um doch nur zu erfahren, dass Sie mal wieder 50 Monster der Sorte X beseitigen sollen. Einzig positiver Punkt dabei: Quest-Objekte wie Nachrichten oder Monstertrophäen belegen keinen Inventarplatz. Die Gegenstände liegen in einem gesonderten Menü. Allerdings müssen Sie schon selbst nachsehen, ob Sie nun schon 40 oder 43 Wolfspelze erbeutet haben. Eine Anzeige auf dem Bildschirm fehlt. Außerdem ist das Quest-Buch völlig unzureichend und gibt manchmal nicht mal Aufschluss darüber, wie viele Gegenstände oder Monster eines Typs tatsächlich gebraucht werden.

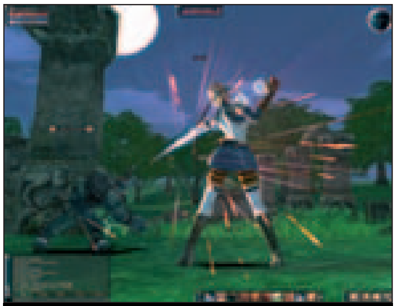
Den Hauptteil der Erfahrungspunkte bekommen Sie nicht durch Quests, sondern durch das Schnetzeln von Monstern. Wer sich also hinstellt und einfach an einem Platz immer wieder die gleichen Monster killt, steigt schneller auf, als ein Held, der sich voll auf Quests konzentriert. Dazu kommt, dass es in den Dörfern oft nicht genug Aufträge gibt – vor allem für niedrigstufige Recken. Deshalb rennen Sie zu Beginn relativ planlos durch die großen Gebiete.

## Zwangspausen

»Downtime« nennen Online-Rollenspieler die Zeit, die ein Held zwischen den Kämpfen zur Regeneration benötigt. **Lineage 2** hält den bisherigen Downtime-Rekord. Unsere Kriegerin der Stufe 7 braucht mehrere Minuten, um einen leeren Manabalken wieder aufzufüllen. Nach einer gefühlten Viertelstunde kann es dann aber endlich weitergehen, und wir plätten die nächsten drei bis vier Monster. Durch diese Wartezeiten brauchen Sie extrem lang für einen Stufenanstieg.

Sobald Helden einen neuen Level erreichen, verbessern sich die Grundwerte wie etwa Mana, Lebensenergie und Stärke. Neue Fertigkeiten und Zauber müssen Sie separat bei einem Lehrmeister kaufen. Die Währung dafür heißt Skillpoints (Fertigkeitspunkte). Diese Punkte erhalten Sie für besiegte Monster. Manche Kreaturen bringen extra viel – welche das sind, müssen Sie allerdings selbst herausfinden. Die neu erlernten Talente erhalten Sie ab Level 7. Ab Level 20 dürfen Sie sich spezialisieren und eine neue Klasse auswählen. Die unterscheiden sich je nach Beruf. Ein Menschen-Magier kann sich etwa zwischen dem Berufsweg eines Priesters und eines Zauberers entscheiden. Die nächste Spezialisierung erfolgt ab Le-

Einen Haufen Zeit verbringen Sie im Sitzen. Die **Downtimes** sind qualvoll lang.



Neben Zaubern teilen Sie mit **Pfeil und Bogen** den meisten Schaden aus.

Als Krieger können wir schon mal **zwei Gegner gleichzeitig** besiegen. Allerdings verbraucht das fast den ganzen Manavorrat und den Großteil der Lebenspunkte unseres Helden.

vel 40. Dort haben wiederum die Priester zum Beispiel die Wahl, Prophet oder Bischof zu werden. Doch der Weg dorthin ist lang und äußerst mühsam und beschwerlich.

## Design-Sünden

Krieger haben es am Anfang schwerer als Magier. Die arkanen Künstler brutzeln mit ihren Zaubern deutlich schneller Monster weg. Die Folge: Die Magier brauchen weniger lange, um zu regenerieren. Dadurch können sie schneller Erfahrung sammeln und steigen flotter auf. Dieses Ungleichgewicht legt sich erst nach den Spezialisierungen ab Level 20 wieder.

Eine der größten Frustquellen im Spiel ist aber, dass Helden durch ihren Tod Erfahrungspunkte verlieren. Das machen zwar auch andere Online-Rollenspiele so, doch keiner der Konkurrenz-Titel ist so hart und stuft Charaktere sogar in einen niedrigeren Level zurück. Dadurch verlieren Sie manchmal wegen eines unachtsamen Klicks die Arbeit von mehreren Minuten oder sogar ganzen Stunden.

## Geld ist Macht

Wichtiger als in anderen Online-Rollenspielen ist Geld. Wer genug Adena (die **Lineage**-Währung) scheffelt, kann sich bessere Waffen und Rüstungen leisten. Das klingt zwar genau wie in anderen Titeln, ist aber in **Lineage 2** besonders schlimm. Die schwachen Kreaturen in den Einsteigerzonen bringen zum Beispiel zwischen 20 und 100 Adena. Das zweite verfügbare Schwert beim Händler kostet schlappe 14.000. Nun können Sie sich selbst ausrechnen, wie viele Monster Sie plätten müssen, um lediglich eine bessere Waffe zu bekommen. Rüstungen und andere Objekte wie Schuhe und Helme sind da noch nicht eingerechnet. Dazu kommt die relativ dünne Ausbeute von Objekten, die besiegte Monster fallen lassen. So bleibt nur zu hoffen, dass Sie einen netten Zwergenhelden kennen, der für lau oder zumindest günstig ein paar Waffen für Sie schmiedet.

## Burgherren

**Lineage 2** setzt vor allem auf PvP (Player versus Player), also den Kampf Spieler gegen Spieler. Die Krönung dieses Modus' sind die großen Belagerungen. Dabei kloppen sich Dutzende Spieler um eine von fünf großen Burgen im Spiel. Allerdings können nur Gilden die Belagerungen einleiten, Einzelgänger dürfen nur als Unterstützungstruppe dem Gefecht beitreten oder Zuschauer spielen.

In den Schlachten schlagen sich meistens Massen von über 100 Spielern um das Bauwerk. Bei einer Burg müssen die Angreifer zum Beispiel zwei Mauerringe durchbrechen, bevor Sie überhaupt zur Hauptfestung vordringen. Obendrein können beide Parteien in der Schlacht Türme einnehmen, die für eine Unsumme von Adena Zonen auf dem Schlachtfeld erzeugen, die Bewegungen verlangsamen oder allen in einer bestimmten Zone Schaden zufügen. Wer eine Burg erobert, muss einen neuen Belagerungstermin festsetzen, an dem er die Festung verteidigen will. Spätestens nach 14 Tagen erfolgt automatisch die nächste Schlacht.

*Patrick Hartmann*

## GEORG VALTIN

### Schöne Grafik ist nicht alles

So schön Lineage 2 dank Unreal-Engine aussieht, so umständlich und langweilig ist die Spielmechanik beim Hochzüchten der Charaktere. Statt Erfahrungspunkte durch Quests zu bekommen, muss ich die immer gleichen Monster erledigen. Das würde vielleicht sogar etwas Spaß machen, wenn die Charakterklassen abwechslungsreiche Spezialangriffe und Zauber hätten. Angesichts des monotonen Spielablaufs und deutlich besserer Alternativen rate ich von Lineage 2 ab, obwohl es an sich gar kein schlechtes Spiel ist.

**Meine Wertung 60**

## PATRICK HARTMANN

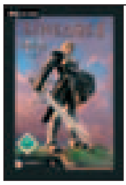
### Mir zu umständlich

Lineage 2 strapaziert wie kaum ein anderes Spiel meine Geduld. Zuerst muss ich stundenlang immer die gleichen Monster kloppen, um endlich Stufe 10 zu erreichen. Dann haut mich ein Gegner um, und ich wache in der nächsten Stadt wieder auf – zurückgestuft in Level 9. Da hört der Spaß auf! Ich will doch nicht zusehen, wie meine mühsam erspielten Erfahrungspunkte den Gulli runtergehen.

Die einzigen Pluspunkte sammelt Lineage 2 im PvP-Bereich. Vor allem die großen Belagerungsschlachten sind unglaublich spannend und können einen schon mal einen kompletten Abend kosten. Doch danach heißt es wieder eine bis zwei Wochen warten, latschen und Adena horten.

**Meine Wertung 62**

## LINEAGE 2



| | |
|---|---|
| Multiplayer | Einzel-PC (– Spieler)<br>Netzwerk (– Spieler)<br>Internet (2.500/Server) |
| Ausstattung | 3 CDs, Handbuch (61 Seiten) |
| Sound | Stereo |
| Genre | Online-Rollenspiel |
| Entwickler/Publisher | Team E&G/NCSoft |
| Webseite | www.lineage2.com |
| ca. Preis | 40 Euro |
| Verkaufsstart | erhältlich |
| Schwierigkeit | 1 Stufe; schwer |
| USK-Alterseinstufung | ab 12 Jahre |
| Sprache Spiel/Handbuch | englisch/deutsch |

**SYSTEM-CHECK**

| Auflösung | Grafikkarte | CPU | RAM |
|---|---|---|---|
| 800x600 | Geforce 2 | 800 MHz | 256 MB |
| 1.024x768 | Geforce 3 | 1,4 GHz | 512 MB |
| 1.600x1.200 | Geforce 4 Ti | 1,8 GHz | 512 MB |

**EINZELNOTEN**

| | |
|---|---|
| Grafik | 7 |
| Sound | 6 |
| Steuerung | 6 |
| Einzelspieler | 4 |

**PRO**
- schöne Charaktermodelle
- tolle Lichteffekte
- spannende Belagerungen

**KONTRA**
- nichts für Einsteiger
- schlechtes Quest-System
- lange Leerlaufphasen

PATRICK HARTMANN 62
GEORG VALTIN 60

Durchschnitts-Wertung der Tester **61**

Wiederholungsgefahr: **Spinnen**-töten in den Abwasserkanälen.

Das **Interface** scheint unübersichtlich, ist aber ganz gut zu bedienen.

# NEOCRON 2

Allen Everquests und Dark Age of Camelots zum Trotz hat Neocron **eine kleine, aber treue Fangemeinde** um sich geschart. Teil 2 soll diese zum Bleiben überreden – obwohl World of WarCraft bald erscheint.

Die »2« im Namen ist etwas übertrieben. Denn der offizielle Nachfolger ist »nur« eine stark erweiterte Version des Originals. Vor allem neue Spielareale haben die Leveldesigner gebastelt, allen voran den Dome of York, die nach dem Namen gebenden Neocron zweite Metropole der Zukunftswelt. Dort tummeln sich im fernen Jahre 2700 allerlei seltsame Gestalten. Cyberpunks etwa, halb Mensch, halb Maschine, wie man sie aus Genreklassikern wie der Neuromancer-Trilogie kennt. Oder Psi-Mönche, die allein Kraft ihrer Gedanken Feuerstürme auslösen oder schwere Wunden heilen. Mutierte Riesenratten und durchgeknallte Kampfroboter bevölkern die verstrahlten Wastelands. Die Entwickler haben ein wirklich faszinierendes Universum geschaffen, in dem sich jeder Science-Fiction-Fan heimisch fühlt.

## Player versus Player

Das Problem: Von der stimmigen Hintergrundgeschichte merkt man im Spiel nicht mehr viel. Wenigstens sind die Fraktionskämpfe ein wesentlicher Bestandteil der Welt. Dome of York gegen Neocron, Polizisten der City Admin gegen Rotlichtbarone des Tsunami Syndicate, Clan gegen Clan, mal um einen Außenposten in den Wastelands, mal in den Herzen der Städte selbst – der Kampf Spieler gegen Spieler ist ein wesentlicher Bestandteil von **Neocron 2**. Wer einfach nur in Ruhe Monster metzeln will, kann das zwar mithilfe eines kleinen Chip-Implantats, das zur Grundausstattung gehört. Dafür entwickelt er sich aber deutlich langsamer weiter.

## Fechten und fabrizieren

Prinzipiell gibt es vier Charaktertypen: Den Tank als Kämpfer, den Psi-Mönch als Ersatz-Zauberer, den Spy als besonders schlaues Kerlchen und zuletzt den Private Eye, quasi die gesunde Mischung der anderen drei. Alle Klassen lassen sich noch weiter spezialisieren. Der Spy etwa kann ebenso gut Waffen konstruieren wie als Hacker die Weiten der Matrix erforschen.

## Epische Aufgaben

Erfahrungspunkte verdient man sich im Kampf ebenso wie bei Forschung oder Herstellung. Größere Belohnungen gibt's fürs Erledigen von Missionen der Bauart »Töte fünf Giftspinnen«. Das ist genau so unaufregend, wie es klingt. Vor allem die ersten 10, 20 Spielstunden bestehen aus stupidem Monsterkloppen (oder Forschen, Recycling, etc.). Spannende Ausnahme von der Regel sind die so genannten Epic Quests. Fast alle der 13 Fraktionen bieten eine besonders umfangreiche Aufgabe, die durchaus mit Quests in Solo-Rollenspielen mithalten kann. Da verdingt man sich etwa als Aushilfspolizist bei der Neocron-Polizei und befragt Verdächtige oder wird zum Auftragskiller.

## Bewährte Technik

Weil **Neocron** schon Jahre läuft, bleibt Teil 2 von den üblichen Kinderkrankheiten anderer Online-Rollenspiele weitgehend verschont. Abgesehen von seltenen Programmabstürzen oder Teleport-Unfällen sind uns kaum Fehler aufgefallen.

*Rüdiger Steidle*

## GEORG VALTIN

**Veraltete Spielmechanik und Designschwächen**

Die gelungene Science-Fiction-Welt ist der einzige Grund für Online-Rollenspieler, sich längerfristig mit Neocron zu beschäftigen. Die eigentliche Spielmechanik wirkt im Vergleich zu EverQuest 2 und World of WarCraft hoffnungslos veraltet. Immer wieder nerven auch grobe Design-Schnitzer, etwa, dass ich zwei Objekte nicht miteinander vergleichen kann, weil es nur ein Beschreibungsfenster dafür gibt. Zudem ist der monoton-zähe Einstieg sowohl für Neulinge als auch für Profis eine Frechheit.

**Meine Wertung 61**

## RÜDIGER STEIDLE

**Für Science-Fictions-Fans auf jeden Fall einen Blick wert**

Checken Sie doch mal Ihre Wunschliste für Online-Rollenspiele. Steht da »Bloß keine Elfen!«? Sind eventuell noch PvP-Duelle, eine hilfsbereite deutschsprachige Spielerschar und erprobte Technik aufgeführt? Dann geben Sie Neocron 2 eine Chance! Klar, es gibt Besseres, nicht erst seit World of WarCraft. Vor allem für Rollenspieler, die lieber allein statt im Team auf die Pirsch gehen.

Und doch hat es Neocron 2 geschafft, mich für ein paar Wochen wirklich zu fesseln. Erst das neue Schwert verdienen, dann die Superrüstung, dann mit dem Clan die Wastelands stürmen ... Wäre der Einstieg nicht so zäh und hätten die Quests mehr Abwechslung, wäre Neocron 2 nicht nur für Science-Fiction-Fans eine echte Alternative.

**Meine Wertung 73**

## NEOCRON 2

Multiplayer
Einzel-PC (– Spieler)
Netzwerk (– Spieler)
Internet (3.000/Server)

Ausstattung
3 CDs, Handbuch (156 Seiten)

| | |
|---|---|
| Sound | Stereo |
| Genre | Online-Rollenspiel |
| Entwickler/Publisher | Reakktor/10tactle |
| Webseite | www.neocron2.de |
| ca. Preis | 40 Euro |
| Verkaufsstart | erhältlich |
| Schwierigkeit | 1 Stufe; schwer |
| USK-Alterseinstufung | ab 12 Jahre |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |

**SYSTEM-CHECK**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Auflösung | 800x600 | CPU | 1,0 GHz |
| Grafikkarte | Geforce | RAM | 256 MB |
| Auflösung | 1.280x960 | CPU | 2,0 GHz |
| Grafikkarte | Radeon 9700 | RAM | 512 MB |
| Auflösung | 1.600x1.200 | CPU | 2,8 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 4 | RAM | 1,0 GB |

**EINZELNOTEN**

| | |
|---|---|
| Grafik | 6 |
| Sound | 6 |
| Steuerung | 7 |
| Einzelspieler | 6 |

**PRO**
- stimmiges Szenario
- umfangreiche Spielwelt
- actionbetonte Kämpfe

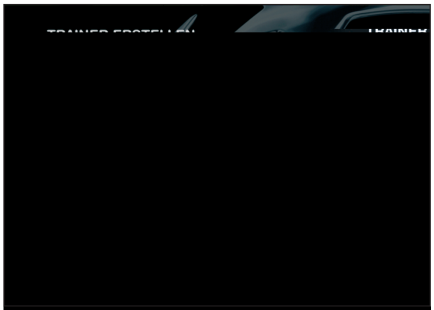
**KONTRA**
- langweilige Missionen
- viel Leerlauf für Nicht-Kämpfer
- unzureichendes Handbuch

| | |
|---|---|
| RÜDIGER STEIDLE | 73 |
| GEORG VALTIN | 61 |

Durchschnitts-Wertung der Tester **67**

UEFA Champions League 2005 spielt sich wesentlich einfacher als Fifa 2005. Deshalb gehen auch **Dribblings** bis in den gegnerischen Strafraum leichter von der Hand als bisher.

Die grafische Präsentation und die Inszenierung ist auf gewohntem **Fifa-Niveau**.



In diesem **Editor** erstellt man sich ein Trainer-Alter-Ego, das dann im Spiel zu sehen ist.

# UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004 – 2005

Der Schlagabtausch zwischen Fifa und Pro Evolution Soccer geht in eine frühzeitige Verlängerung: Der Fifa-Ableger zur Champions League schließt mit **spannendem Karrieremodus und verbesserter Steuerung** zu Pro Evo auf.

Welche Ziele setzen Sie sich in Fußballspielen? Einen Sieg gegen den besten Freund, ohne dabei ein Gegentor zu kassieren? Mit dem Lieblings-Club die Karrieremodi von **Fifa** oder **Pro Evolution Soccer** durchspielen? Noch nie vorgenommen haben Sie sich vermutlich, in einem Spiel mehr als 15 Eckbälle zu schießen. Diese und ähnliche Auflagen Ihres Präsidenten müssen Sie in **UEFA Champions League 2005** erfüllen – ansonsten sind Sie Ihren Trainerposten los.

Den Trainerposten bei einer von 239 Mannschaften aus allen wichtigen nationalen Ligen, von Bundesliga über Premier League bis zur Schweizer Super League. Fast alle Vereine laufen mit den Originaldaten der Saison 04/05 auf. Das ändert sich aber schnell, denn eine Ihrer ersten Aufgaben ist die Umstrukturierung der Mannschaft. Vor jedem Spiel teilt Ihnen der Vereinspräsident mit, was er von Ihnen erwartet. Diesmal geht's nicht auf dem Platz, sondern dem Transfermarkt zur Sache. Sie sollen drei Spieler ver- und dafür drei neue Ballakrobaten einkaufen. Das klingt einfacher als es ist, denn Sie dürfen dabei ein vorgegebenes Budget nicht sprengen, und die Stärkewerte der Neueinkäufe müssen addiert einen Mindestwert ergeben.

## Hartes Trainerleben

Insgesamt 50 dieser Missionen müssen Sie absolvieren, bevor es schlussendlich in Istanbul zum Finale kommt. Vertragsverhandlungen sind dabei allerdings die Ausnahme. Die meisten Ziele haben direkt mit dem Spielverlauf oder dem Ergebnis zu tun: Es geht beispielsweise um Siege mit einer festgelegten Tordifferenz, einem Minimum von 50 Prozent Ballbesitz oder den Wunsch des Präsidenten, dass der frisch eingekaufte Topstürmer mindestens 75 Minuten auf dem Platz steht. Hin und wieder gibt es auch Missionen abseits des Liga-Geschehens. Auf dem Trainingsplatz soll sich dann die A-Mannschaft gegen die Spieler auf der Reservebank beweisen. Können Sie die Vorgaben erfüllen, gibt's Bonuspunkte, mit denen Sie 28 Extras frei schalten und dann beispielsweise mit übergroßen Beach-Bällen spielen.

Können Sie Ihren Präsidenten einmal nicht zufrieden stellen, bedeutet dies nicht gleich Ihr Aus. Erst wenn Sie am laufenden Band verlieren, wandert Ihr Arbeitsvertrag in die Ablage P. Das kann allerdings recht schnell passieren, denn nicht jedes Spiel erleben Sie ab der ersten Minute. Oftmals übernehmen Sie erst im Verlauf der Partie die Kontrolle und müssen dann einen Rückstand aufholen. Das peppt den Karrieremodus ordentlich auf und sorgt vor allem dann für Spannung, wenn Sie in einem bedeutenden Spiel erst zur 70. Minute einsteigen und es 1:1 steht.

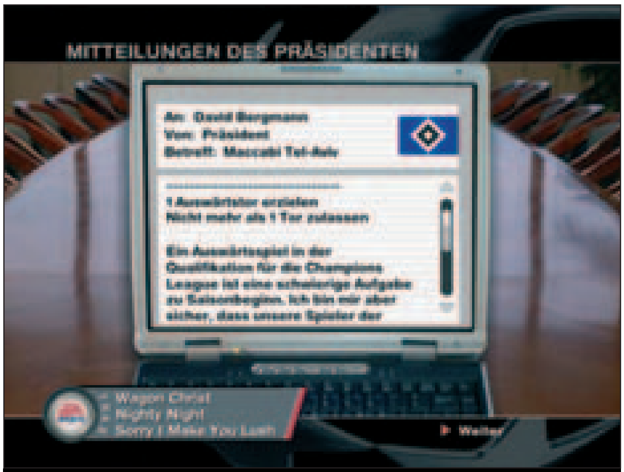
## Nicht nur UEFA

Neben dem Karrieremodus bietet **UEFA Champions League 2005** einen Trainingsmodus, eine UEFA-Liga ohne Vereinspräsidenten und die Möglichkeit, ein schnelles Match nach Feierabend auszutragen. Außerdem dürfen Sie sich eine eigene Liga editieren, zwei Mannschaften in einem Hin- und Rückspiel antreten lassen oder historische Begegnungen nachspielen. Darunter auch das Finale FC Bayern gegen Manchester United.

## Von wegen jährliches Minimal-Update

Als wir **UEFA Champions League 2005** das erste Mal starteten, waren wir überrascht. Schwarze Balken schrumpfen das Bild auf ein 16:9-Format. Was für cineastisches Flair sorgen soll, ist anfangs äußerst gewöhnungsbedürftig. Wer es wiederum gewohnt ist, mit Radar zu spielen, der lässt **UEFA Champions League** im Regal stehen – die praktische Orientierungshilfe wurde nämlich ersatzlos gestrichen. Das macht vor allem weite Pässe zu einem Glücksspiel.

Ansonsten hat sich seit dem erst ein paar Monate alten **Fifa 2005** erstaunlich viel getan. Die Partien laufen merklich temporeicher ab, und die Fußballer reagieren zügig auf Spielereingaben; der Spielablauf wirkt weniger geskriptet als im Quasi-Vorgänger. Außerdem wurde noch einmal an der Torhüter-KI gefeilt. Die Keeper lassen sich leichter kontrollieren und halten den Kasten besser sauber – mit glaubwürdigen Paraden und nicht mit besonders spektakulären Aktionen.




Per E-Mail teilt Ihnen der **Vereinspräsident** mit, was er erwartet.

Während des Spiels wird immer wieder Ihre **Trainerfigur** eingeblendet.

Pro Evo bietet weit mehr taktische **Einstellungsmöglichkeiten**.

Die **Torhüter** sind deutlich stärker als im diesjährigen Fifa.

## Mal wieder veränderte Steuerung

Auch die Ausführung diverser Standard-Situationen wurde überarbeitet. Bei Ecken und indirekten Freistößen lenkt man den Ball beispielsweise nicht mehr mit einem Fadenkreuz ins Ziel. Stattdessen wählt man in zwei aufeinander folgenden Menüs zunächst zwischen direktem und indirektem Schuss und bestimmt dann, wie der Spieler den Ball treten soll. Auch der Balken für die Schussstärke, den man durch Tastendruck auflädt, hat sich leicht verändert. Innerhalb des Balkens gibt es eine spezielle Markierung, die je nach Situation und Spieler in Platzierung und Länge variiert. Um möglichst große Chancen auf einen Torerfolg zu haben, muss man den Balken am Anfang der Markierung stoppen.

Ein großes Plus gegenüber der Referenz **Pro Evolution Soccer 4**: Die Hintermannschaft agiert weitaus selbstständiger. Die Mitspieler grätschen Angreifern ständig die Pille von der Fußspitze und doppeln gegnerische Stürmer so früh wie möglich. Für Einsteiger besonders gelungen: Wenn Sie die Kontrolle über einen Abwehrspieler übernehmen und ständig von einem Angreifer ausgedribbelt werden, kommt Ihnen automatisch ein KI-Kamerad zu Hilfe.

## STANDARDSITUATIONEN AUSFÜHREN

EA Sports hat die Steuerung für Eck- und Freistöße leicht überarbeitet. Wir zeigen Ihnen, wie's funktioniert.

### Eckstöße

Während sich Ihr Spieler zum Ball begibt, erscheint dieses Optionsmenü. Soll er auf den kurzen oder den langen Pfosten spielen?

Haben Sie sich entschieden, erscheint dieses Menü. Mit dem Pfeil geben Sie die Richtung vor und verleihen dem Ball auf Wunsch Effet.

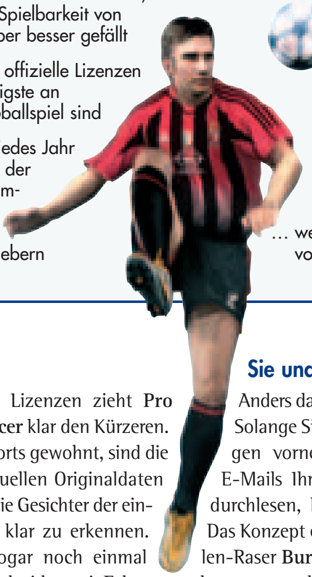
### Direkte Freistöße

Bei Freistößen gibt es zwar noch den gewohnten Zielcursor, allerdings wählen Sie auch hier aus einem Optionsmenü die Durchführung.

## UEFA CHAMPIONS LEAGUE: KAUFEN ODER NICHT?

**Sollten Sie kaufen, ...**

- ... wenn Sie sich schon immer wie ein echter Trainer fühlen wollten
- ... wenn Sie zwar Fifa-Fan sind, Ihnen die Spielbarkeit von Pro Evo aber besser gefällt
- ... falls Ihnen offizielle Lizenzen das Wichtigste an einem Fußballspiel sind
- ... wenn Sie jedes Jahr aufs Neue der UEFA Champions League entgegenfiebern



**Sollten Sie nicht kaufen, ...**

- ... wenn Sie hartgesottener Pro-Evo-Fan sind
- ... falls Ihnen die Aufgaben im neuen Karrieremodus überhaupt nicht zusagen
- ... wenn Sie sich vor dem Spiel in taktischen Einstellungen austoben wollen
- ... wenn Sie mit Fifa 2005 vollauf zufrieden sind

### Fernsehflair

Auch bei den Lizenzen zieht **Pro Evolution Soccer** klar den Kürzeren. Wie von EA Sports gewohnt, sind die Teams mit aktuellen Originaldaten vertreten und die Gesichter der einzelnen Spieler klar zu erkennen. Die wurden sogar noch einmal überarbeitet und wirken mit Falten und Wangenknochen wesentlich plastischer als bisher. Einige Texturen sind allerdings extrem grob aufgelöst. Das führt dazu, dass diverse Spieler statt Haaren einen matschigen Texturbrei auf dem Kopf tragen und die Trikots leicht verwaschen aussehen.

Auf konstant hohem Niveau kommentiert dagegen Steffen Simon, der normalerweise bei der ARD Fußballweisheiten zum Besten gibt. Er erledigt seinen Job wesentlich engagierter und treffsicherer als seine Kollegen Wolf Fuß und Hansi Küpper, die bei **Pro Evolution Soccer 4** lustlos am Spielgeschehen vorbei floskelten. Lediglich Co-Kommentatorin Monica Lierhaus glänzt durch einfallslose Zwischenbemerkungen, kommt aber zum Glück nur selten zu Wort.

### Sie und Ihre Fans

Anders das EA Sports Talk Radio: Solange Sie in Menüs Einstellungen vornehmen oder sich die E-Mails Ihres Vereinspräsidenten durchlesen, läuft eine Radioshow. Das Konzept erinnert an den Konsolen-Raser **Burnout 3**. Allerdings bekommt man bei **UEFA Champions League 2005** nicht nur Musik auf die Ohren, sondern auch die Kommentare der Fans um selbige gehauen – natürlich nur nach einem schlechten Spiel. Bei Siegen gibt's auch mal ein Lob der Vereinsanhänger. Allerdings tun die Fans schon mal einen klaren Sieg als knappes Unterfangen ab.

Das schmälert den Gesamteindruck des unkonventionellen Karrieremodus' aber kaum. Der ist neben den Änderungen an der Steuerung der Hauptgrund, sich **UEFA Champions League 2005** zu kaufen. Wer bereits **Fifa 2005** oder **Pro Evolution Soccer 4** besitzt, sollte sich die Anschaffung allerdings überlegen, denn darüber hinaus bietet der **Fifa**-Ableger nur wenig Neues.

*David Bergmann*

Unten rechts im Bild sehen Sie den neuen Balken für die **Schussstärke**.

# TEST-CENTER

## GEORG VALTIN

**Karriere als Dauermotivation**

Der Karrieremodus von Uefa Champion League bietet dank fordernder Aufgaben deutlich mehr Langzeitmotivation als frühere Ableger der Fifa-Reihe. Auch spielerisch hat sich Einiges getan, wobei besonders das merklich erhöhte Grundtempo der Simulation gut tut.

Warum das Radar gestrichen wurde, ist mir unklar: Lange Pässe landen fast immer bei den äußerst aufmerksamen Abwehrspielern. So verkommen gerade Mehrspielerpartien zwischen ähnlich starken Kontrahenten noch mehr zum Kurzpass-Geplänkel als in Fifa 2005. PES 4 verkörpert mit zu vielen Torraumszenen das Gegenteil, mir wäre die Mitte zwischen beiden Extremen recht.

**Meine Wertung 83**

## FLORIAN STANGL

**Jetzt fehlt mir nur noch UEFA Evolution Soccer 2006**

Erinnert sich noch jemand an das Trading-Card-System von NHL 2002? Die Aufgaben waren ähnlich wie im Karrieremodus von Champions League. Obwohl das System höchst umstritten war, hat es mir tierisch Spaß gemacht. Genau wie dieser Fifa-Ableger. Wer mehr als nur eine Fußball-Partie nach der anderen absolvieren will, ist hier nämlich goldrichtig.

Klar, spielerisch ist Pro Evo immer noch überlegen. Aber der Abwechslungsreichtum bei UEFA ist beachtlich und vorbildlich. Vielleicht kann ja Konami das nächste Pro Evo mit mehr Spielmodi und Szenarios aufpeppen. Quasi ein UEFA Evolution Soccer 2006.

**Meine Wertung 86**

## MICHAEL GALUSCHKA

**Auch dieser Fifa-Ableger kommt an PES nicht heran**

Mit Fifa 2005 hatte EA Sports einen Schritt in die richtige Richtung getan. Genau dort setzen die Entwickler mit UEFA Champions League wieder an. Das Spielgefühl von Pro Evolution Soccer 4 bleibt zwar unerreicht, aber EA Sports holt auf. Ich aber bleibe Pro Evo vorerst treu. Ich mag schnellen Fußball und den finde ich dort am ehesten. Von den taktischen Einstellungsmöglichkeiten mal ganz abgesehen.

**Meine Wertung 84**

## DAVID BERGMANN

**Pro Evo auf den Fersen**

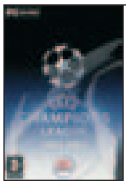
Hut ab, EA Sports! Mit UEFA Champions League nähern sich die kanadischen Kicker Pro Evo immer mehr. Die Dribblings gehen mir ähnlich flott von der Hand und mir gefällt das höhere Tempo der Partien. Nichtsdestotrotz macht mir Pro Evolution Soccer 4 mehr Spaß. Die Ballphysik ist noch realistischer und die Partien wirken dynamischer.

**Konkurrenzfähig**

Die Entwickler von Konami könnten sich aber ruhig eine Scheibe von der UEFA-Abwehr-KI abschneiden – die funktioniert um einiges Besser. Zusammen mit dem spaßigen Karrieremodus der Hauptgrund dafür, dass ich in Zukunft nicht mehr ausschließlich mit Pro Evo kicken werde. Der ist nämlich wesentlich abwechslungsreicher als der Turnier-Einheitsbrei aller bisherigen Fußballsimulationen.

**Meine Wertung 85**

## UEFA 2005



Multiplayer
Einzel-PC (4 Spieler)
Netzwerk (4 Spieler)
Internet (2 Spieler)

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (16 Seiten)

| | |
|---|---|
| Sound | Stereo |
| Genre | Fußballsimulation |
| Entwickler/Publisher | EA Sports/Electronic Arts |
| Webseite | www.electronicarts.de |
| ca. Preis | 45 Euro |
| Verkaufsstart | 3. Februar 2005 |
| Schwierigkeit | 4 Stufen; leicht bis schwer |
| USK-Alterseinstufung | ohne Beschränkung |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |

**SYSTEM-CHECK**

| Auflösung | Grafikkarte | CPU | RAM |
|---|---|---|---|
| 800x600 | Radeon X300 | 700 MHz | 256 MB |
| 1.024x768 | Radeon X700 | 1,2 GHz | 256 MB |
| 1.280x1.024 | Radeon X700 | 2,0 GHz | 512 MB |

**EINZELNOTEN**

| | |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Sound | 7 |
| Steuerung | 8 |
| Multiplayer | 7 |

**PRO**

- forderner Karrieremodus
- starke Abwehr
- aktuelle Lizenzen
- verbesserte Steuerung

**KONTRA**

- wenig taktische Optionen
- kein Radar

| | |
|---|---|
| DAVID BERGMANN | 85 |
| GEORG VALTIN | 83 |
| FLORIAN STANGL | 86 |
| MICHAEL GALUSCHKA | 84 |

**Durchschnitts-Wertung der Tester 85**

Grafische Abwechslung vom feinsten: das andere **Tischdesign**. Wahnsinn!

Sagenhaft: Man kann tatsächlich den **Blickwinkel** verändern. Bringt aber nix.

Was Sie hier nicht sehen können, sind die **verkrampften Hände** der Tester. Seien Sie froh. (1.600x1.200)

# TISCHFUSSBALL

Kickern am PC – das gibt's wirklich! **Der Kneipenfußball-Simulator** ist das ungewöhnlichste Sportspiel seit Jahren und bietet sogar einen Netzwerkmodus.

Spiele gibt's, die gibt's gar nicht. Zum Beispiel **Tischfußball**: Das Programm versucht doch tatsächlich, den guten alten Kicker auf dem PC zu simulieren. Ganz ohne Zusatzhardware wie Drehstangen oder festgenagelte Aschenbecher an den Ecken. Stattdessen spielen wir mit Maus (rechte Hand) und Tastatur (linke Hand, voreingestellt mit WSAD-Shooter-Steuerung!). Klingt abgefahren? Und wie!

## Steuerung aus der Hölle

Beginnen wir mit der Rechten: Mit der Maus schieben wir die Stange mit den Männchen hoch und runter. Bewegungen nach links und rechts drehen die Stange – damit können wir den Ball Richtung gegnerisches Tor kicken. Oder auch in unser eigenes, was durch den ungewohnten Bewegungsablauf schneller geht als man »Abseits« sagen kann. Mit der rechten Maustaste wählen wir der Reihe nach die Stangen durch und hecheln so dem Ball hinter, in der Hoffnung, dem Computergegner ein Mal einen Schritt voraus zu sein. Mit der linken Hand trommeln wir gleichzeitig auf der Tastatur herum, um die anderen Stangen zu bedienen.

Durch das Drücken der Links/Rechts-Tasten allein ist kein harter Schuss möglich, dazu brauchen wir die Umschalttaste (für die linke Hand). Die Maus-Hand setzt dazu die linke Taste bei gleichzeitiger Bewegung in die gewünschte Richtung ein. Dann passiert es aber häufiger, dass der Ball das Weite sucht – und sich irgendwo jenseits des Spieltisches wiederfindet.

## Kickern am PC? Nein, danke!

Gut, dass es noch den so genannten Anfänger-Modus gibt. Wer nur mit der Maus loslegt, kann mit der linken Taste automatisch die dem Ball nächste Stange auswählen. Klingt vorteilhaft, funktioniert in der Praxis aber auch nicht reibungslos. Mag sein, dass wie beim echten Kickern nur Anfänger wild und chaotisch an den Stangen herumrühren, als hätten sie einen Schneebesen in der Hand. Doch selbst nach einigen Übungsstunden ist Tischfußball per Maus nicht unser Ding. Spielspaß kommt so nicht auf.

Im Mehrspielermodus für zwei Kicker per Netzwerk macht das Herumeiern nur kurz Laune, dann überwiegt die Verzweiflung ob der doofen Steuerung. Der kärgliche Sound darf mit eigenen MP3-Musikstücken aufgepeppt werden – lobenswert. Grafisch bietet **Tischfußball** ebenfalls nur wenig. Die drei unterschiedlichen Tische heben sich vorrangig durch andere Texturen voneinander ab.

*Florian Stangl*

## GEORG VALTIN

**Wer braucht so etwas?**

Entwickler Maus Software erweitert seine Liste mieser Spiele (etwa Inline Skating und Pearl Harbor) mit Tischfußball um einen weiteren Software-Totalausfall. Wenn Sie im Lexikon unter »Musterbeispiel für schlechte Steuerung« nachschlagen, könnten Sie dieses Machwerk glatt als Beispiel finden.

Angesichts der verkorksten Maus- und Tastaturbelegung tun mutigen Spielern unweigerlich die Hände weh. Grafik, Sound und Präsentation sind auf dem Niveau eines schlechten Shareware-Programms.

**Meine Wertung 15**

## FLORIAN STANGL

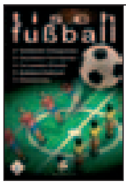
**Wenn's nicht so traurig wäre, wär's schon wieder lustig**

Flipper auf dem PC funktionieren ja, aber Tischfußball definitiv nicht. Das liegt natürlich vor allem an der schlechten Steuerung. Aber das ist noch nicht alles: Ballphysik, Grafik und Sound sind ebenso unterirdisch wie die Menüs.

Hinzu kommt, dass sich die Entwickler nicht einmal die Mühe gemacht haben, neue und innovative Spielmodi einzubauen. Einfach nur eine Partie nach der anderen zu daddeln, ist schlicht zu wenig. Und wer glaubt, wenigstens im Mehrspielermodus sei es witzig, dem ebenso an der Steuerung verzweifelnden Gegner eins reinzuwürgen: Vergessen Sie's! Mir ist angesichts dieses Ergebnisses immer noch schleierhaft, wie man sich so wenig Mühe mit seinem Spiel geben kann …

**Meine Wertung 17**

## TISCHFUSSBALL



Multiplayer
Einzel-PC (– Spieler)
Netzwerk (2 Spieler)
Internet (– Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch (24 Seiten)

| | |
|---|---|
| Sound | Stereo |
| Genre | Sportspiel |
| Entwickler/Publisher | Maus Software/Koch Media |
| Webseite | www.kochmedia.de |
| ca. Preis | 20 Euro |
| Verkaufsstart | erhältlich |
| Schwierigkeit | 2 Stufen; leicht und schwer |
| USK-Alterseinstufung | ohne Beschränkung |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |

**SYSTEM-CHECK**

| Auflösung | Grafikkarte | CPU | RAM |
|---|---|---|---|
| 800x600 | TNT 2 | 500 MHz | 128 MB |
| 1.024x768 | Geforce 2 | 800 MHz | 256 MB |
| 1.600x1.200 | Geforce 4 | 1,4 GHz | 512 MB |

**EINZELNOTEN**

| | |
|---|---|
| Grafik | 3 |
| Sound | 3 |
| Steuerung | 2 |
| Multiplayer | 3 |

**PRO**
- kostet nur 20 Euro
- erklärt die Regeln

**KONTRA**
- Krampf-produzierende Steuerung
- Grafik und Sound
- simple Ballphysik
- keine Abwechslung

| | |
|---|---|
| FLORIAN STANGL | 17 |
| GEORG VALTIN | 15 |

Durchschnitts-Wertung der Tester **16**

# AKTUELLE BUDGET-SPIELE

## LIEBLINGS-KLASSIKER DER REDAKTEURE

**Martin Deppe**

Für den kurzen Aggressionsabbau zwischendurch spiele ich **Grand Theft Auto** – EINS! Macht nämlich bis heute Laune, aus der Vogelperspektive durch die Stadt zu brettern, Autos zu rammen und die Cops zu verar ... wirren. Wer hätte gedacht, dass sich daraus mal eine Mega-Serie entpuppt?

**Florian Stangl**

Auf einer alten Compilation ist mir kürzlich **Day of the Tentacle** wieder in die Hände gefallen. Obwohl ich wieder nach zehn Stunden fertig war, ist es immer noch mein Lieblings-Adventure. So witzige und gleichzeitig logische Rätsel (Katze + frisch gestrichener Zaun) gab's seitdem nie wieder.

**Michael Galuschka**

Als Geschichtsfan trafen bei **History Line 1914-18** gleich zwei meiner Interessen zusammen: Beim locker-flockigen Rumschieben meiner Einheiten konnte ich gleich noch einiges über den Ablauf des ersten Weltkrieges erfahren. Trotz der Battle-Isle-Reihe mein persönliches Blue-Byte-Lieblingsspiel.

**Georg Valtin**

Als einer der wenigen Titel für erwachsene PC-Spieler mit intelligentem Anspruch greife ich immer wieder zu **Planescape Torment**. Das Rollenspiel um den namenlosen Antihelden wird in Sachen Story, Dialoge und Tiefgang angesichts zunehmender Kommerzialisierung wohl unerreicht bleiben.

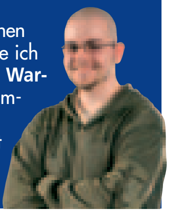
**Rüdiger Steidle**

Manchmal wildere ich privat abseits der üblichen Simulationen und Strategiespiele. Dann krame ich beispielsweise klassische Adventures wie **Indiana Jones 4** raus. **Fate of Atlantis** gehört noch heute zu den Besten, was Rätsel, Story und spielerische Freiheit angeht. Ist aber schwer zu bekommen.

**Patrick Hartmann**

Ich installiere immer mal wieder die **Monkey Island**-Adventures auf meinem PC. Die genialen Sprüche von Guybrush Threepwood und die Beleidigungsduelle gehören für mich immer noch zum Besten, was das Adventure-Genre hergibt. Irgendwann werde ich auch ein mächtiger Pirat!

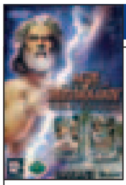
**David Bergmann**



Um **World of WarCraft** beim deutschen Release genießen zu können, poliere ich gerade mein Hintergrundwissen mit **WarCraft 3** inklusive Addon auf. Der stimmige Comiclook sieht auch heute noch gut aus, und das Balancing ist genial. Für mich nach wie vor eines der besten Echtzeit-Strategiespiele.

| SPIEL | GENRE | PATCH | TEST IN | ANBIETER | ERSCHIENEN | ca. PREIS | WERTUNG |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| BAPHOMET'S FLUCH 3 | Adventure | – | – | Ak Tronic | November 2003 | 10 Euro | 75 |
| CASTLE STRIKE | Echtzeit-Strategie | 1.10 | – | Data Becker | Januar 2004 | 20 Euro | 73 |
| CELTIC KINGS – THE PUNIC WARS | Echtzeit-Strategie | – | – | Pointsoft | April 2003 | 25 Euro | 70 |
| COLIN MCRAE RALLY 3 | Rallye-Simulation | 1.10 | – | Ak Tronic | Juni 2003 | 10 Euro | 82 |
| COMMAND & CONQUER GENERÄLE | Echtzeit-Strategie | 1.7 | – | Ak Tronic | September 2003 | 10 Euro | 89 |
| COMMANDOS 3 | Echtzeit-Taktik | 1.42 | – | Eidos | Oktober 2003 | 20 Euro | 78 |
| DTM RACE DRIVER | Rennspiel | 11_120 | – | Ak Tronic | März 2003 | 10 Euro | 82 |
| FIFA 2004 | Fußball-Simulation | 1.10 | – | Electronic Arts | November 2003 | 15 Euro | 81 |
| FULL SPECTRUM WARRIOR | Echtzeit-Taktik | – | Januar 2005 | THQ | September 2004 | 20 Euro | 86 |
| FUSSBALL MANAGER 2004 | Fußball-Manager | 1.12 | – | Electronic Arts | November 2003 | 15 Euro | 82 |
| GLADIATOR | Actionspiel | – | – | Ak Tronic | Dezember 2003 | 10 Euro | 75 |
| GRAND PRIX 4 | Rennspiel | 9.6 | – | Atari | Juni 2002 | 15 Euro | 77 |
| HITMAN CONTRACTS (dt.) | Actionspiel | 1.74 | – | Eidos | April 2004 | 30 Euro | 81 |
| HERR DER RINGE – RÜCKKEHR D. KÖNIGS | Actionspiel | – | – | Electronic Arts | November 2003 | 30 Euro | 87 |
| IL-2 STURMOVIK – FORGOTTEN BATTLES | Flugsimulation | – | – | Ak Tronic | Februar 2002 | 10 Euro | 82 |
| JAMES BOND 007 – NIGHTFIRE | Ego-Shooter | 1.1 | – | Ak Tronic | Dezember 2002 | 10 Euro | 78 |
| JEDI KNIGHT 3 | Ego-Shooter | 1.01 | – | Activision | September 2003 | 25 Euro | 81 |
| KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC | Rollenspiel | 1.03 | – | Activision | November 2003 | 30 Euro | 93 |
| LORDS OF EVERQUEST | Echtzeit-Strategie | – | – | Rondomedia | Dezember 2004 | 14 Euro | 68 |
| MASHED | Action-Rennspiel | 1.10 | – | Empire Interactive | Juni 2004 | 20 Euro | 75 |
| MAX PAYNE 2 | Actionspiel | 1.01 | – | Take 2 | Oktober 2003 | 10 Euro | 87 |
| NEED FOR SPEED UNDERGROUND | Rennspiel | 1.40 | – | Electronic Arts | November 2003 | 15 Euro | 82 |
| NHL 2004 | Sportspiel | 1.04 | – | Electronic Arts | Oktober 2003 | 15 Euro | 85 |
| PRAETORIANS | Echtzeit-Taktik | 1.05 | – | Ak Tronic | Februar 2003 | 10 Euro | 80 |
| PRINCE OF PERSIA 4 | Actionspiel | – | – | Rondomedia | Dezember 2004 | 15 Euro | 86 |
| PSYCHOTOXIC | Ego-Shooter | 1.02 | – | Vidis | September 2004 | 30 Euro | 52 |
| RUNAWAY | Adventure | – | – | DTP | November 2002 | 25 Euro | 82 |
| SOLDIER OF FORTUNE 2 | Ego-Shooter | 1.01 | – | Ak Tronic | Juni 2002 | 10 Euro | 75 |
| SPLINTER CELL | Schleich-Action | 1.2 | – | Ak Tronic | Februar 2002 | 10 Euro | 83 |
| TONY HAWK'S PRO SKATER 4 | Funsport | – | – | ASH | Oktober 2003 | 25 Euro | 89 |
| UNREAL 2 | Ego-Shooter | 1403 | – | Atari | Februar 2002 | 15 Euro | 80 |
| XIII | Ego-Shooter | 1.01 | – | Rondomedia | November 2003 | 15 Euro | 80 |

# AKTUELLE COMPILATIONS

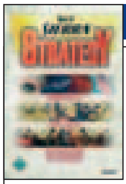


## AGE OF MYTHOLOGY GOLD

| | | | |
|---|---|---|---|
| Anbieter | Microsoft | ca. Preis | 55 Euro |
| Genre | Echtzeit-Strategie | USK | ab 12 Jahre |
| Spiele | **AGE OF MYTHOLOGY** | | 84 |
| | **TITANS** (Addon) | | 83 |
| Preis/Leistung | | | **BEFRIEDIGEND** |

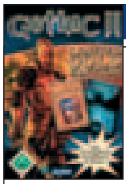
## ANNO 1503 KÖNIGSEDITION

| | | | |
|---|---|---|---|
| Anbieter | Electronic Arts | ca. Preis | 30 Euro |
| Genre | Aufbauspiel | USK | ohne Beschr. |
| Spiele | **ANNO 1503** | | 83 |
| | **SCHÄTZE, MONSTER UND PIRATEN** (Addon) | | 84 |
| Preis/Leistung | | | **GUT** |



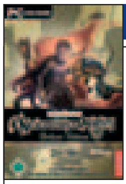
## BEST OF SIERRA – STRATEGIE

| | | | |
|---|---|---|---|
| Anbieter | Vivendi | ca. Preis | 30 Euro |
| Genre | Echtzeit-Strategie | USK | ab 12 Jahre |
| Spiele | **EMPIRE EARTH** | | 80 |
| | **HOMEWORLD 2** | | 81 |
| | **WAR OF THE RING** | | 76 |
| Preis/Leistung | | | **GUT** |



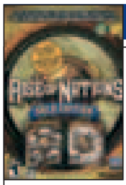
## GOTHIC 2 LIMITED GOLD EDITION

| | | | |
|---|---|---|---|
| Anbieter | Koch Media | ca. Preis | 40 Euro |
| Genre | Rollenspiel | USK | ab 12 Jahre |
| Enthält auch | Soundtrack, Poster, Lösungsbuch | | |
| Spiele | **GOTHIC 2** | | 91 |
| | **DIE NACHT DES RABEN** (Addon) | | 91 |
| Preis/Leistung | | | **SEHR GUT** |



## NEVERWINTER NIGHTS DELUXE

| | | | |
|---|---|---|---|
| Anbieter | Atari | ca. Preis | 40 Euro |
| Genre | Rollenspiel | USK | ab 12 Jahre |
| Spiele | **NEVERWINTS NIGHTS** | | 84 |
| | **SCHATTEN VON UNDERNZIT** (Addon) | | 85 |
| | **HORDEN DES UNTERREICHS** (Addon) | | 87 |
| Preis/Leistung | | | **GUT** |

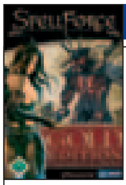


## RISE OF NATIONS GOLD

| | | | |
|---|---|---|---|
| Anbieter | Microsoft | ca. Preis | 50 Euro |
| Genre | Echtzeit-Strategie | USK | ab 12 Jahre |
| Spiele | **RISE OF NATIONS** | | 83 |
| | **THRONES AND PATRIOTS** | | 84 |
| Preis/Leistung | | | **BEFRIEDIGEND** |

## SILENT STORM GOLD

| | | | |
|---|---|---|---|
| Anbieter | Jowood | ca. Preis | 35 Euro |
| Genre | Echtzeit-Taktik | USK | ab 16 Jahre |
| Spiele | **SILENT STORM** | | 85 |
| | **SENTINEL** (Addon) | | 85 |
| Preis/Leistung | | | **GUT** |



## SPELLFORCE GOLD

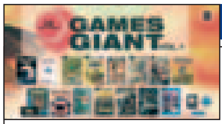
| | | | |
|---|---|---|---|
| Anbieter | Koch Media | ca. Preis | 35 Euro |
| Genre | Echtzeit-Strategie | USK | ab 12 Jahre |
| Spiele | **SPELLFORCE** | | 86 |
| | **BREATH OF WINTER** (Addon) | | 87 |
| Preis/Leistung | | | **GUT** |

## WARCRAFT 3 BATTLECHEST

| | | | |
|---|---|---|---|
| Anbieter | Vivendi | ca. Preis | 35 Euro |
| Genre | Echtzeit-Strategie | USK | ab 12 Jahre |
| Enthält auch | Lösungsbücher zu Hauptspiel und Addon | | |
| Spiele | **WARCRAFT 3** | | 93 |
| | **THE FROZEN THRONE** (Addon) | | 93 |
| Preis/Leistung | | | **SEHR GUT** |

## BLACK ISLE COMPILATION 2 NEU

| | | | |
|---|---|---|---|
| Anbieter | Avalon | ca. Preis | 35 Euro |
| Genre | Rollenspiel | USK | ab 16 Jahre |
| Spiele | **BALDUR'S GATE** | | 83 |
| | **LEGENDEN DER SCHWERTKÜSTE** (Addon) | | 83 |
| | **BALDUR'S GATE 2** | | 88 |
| | **THRON DES BHAAL** (Addon) | | 88 |
| | **ICEWIND DALE** | | 75 |
| | **HERZ DES WINTERS** (Addon) | | 76 |
| | **ICEWIND DALE 2** | | 77 |
| Preis/Leistung | | | **SEHR GUT** |



## GAMES GIANT 1

| | | | |
|---|---|---|---|
| Anbieter | Jowood | ca. Preis | 30 Euro |
| Genre | diverse | USK | ab 16 Jahre |
| Spiele | **AQUANOX 2** I Actionspiel | | 84 |
| | **ARX FATALIS** I Rollenspiel | | 82 |
| | **CULTURES 2** I Aufbauspiel | | 78 |
| | **DER CLOU 2** I Strategie | | 61 |
| | **DIE GILDE** I Wirtschafts-Simulation | | 67 |
| | **DIE VÖLKER 2** I Aufbauspiel | | 72 |
| | **FAR WEST** I Wirtschaftssimulation | | 58 |
| | **FUSSBALLMANAGER FUN** I Fußball-Manager | | 60 |
| | **INDUSTRIEGIGANT 2** I Wirtschafts-Simulation | | 81 |
| | **ITCH** I Denkspiel | | 67 |
| | **KEEP THE BALANCE** I Denkspiel | | 46 |
| | **KING OF THE ROAD** I Rennspiel | | 57 |
| | **PUSHER** I Denkspiel | | 70 |
| | **RALLY TROPHY** I Rallye-Simulation | | 80 |
| | **THINK X** I Denkspiel | | 63 |
| Preis/Leistung | | | **SEHR GUT** |

## GOLD GAMES 8 NEU

| | | | |
|---|---|---|---|
| Anbieter | Ubisoft | ca. Preis | 30 Euro |
| Genre | diverse | USK | ab 16 Jahre |
| Spiele | **BIATHLON 2004** I Sportspiel | | 31 |
| | **BEYOND GOOD AND EVIL** I Action-Adventure | | 80 |
| | **FLUCH DER KARIBIK** I Action-Adventure | | 75 |
| | **LOCK ON** I Flugsimulation | | 74 |
| | **LORDS OF EVERQUEST** I Echtzeit-Strategie | | 68 |
| | **PRINCE OF PERSIA 4** I Action-Adventure | | 84 |
| | **RAVEN SHIELD** I Taktik-Shooter | | 78 |
| | **SPLINTER CELL** I Schleich-Action | | 85 |
| | **WORLD RACING** I Rennspiel | | 77 |
| | **XIII** I Ego-Shooter | | 80 |
| Preis/Leistung | | | **SEHR GUT** |

**Splinter Cell:** Als Top-Agent Sam Fisher agiert aus dem Hintergrund.

**Prince of Persia 4:** Actionreiche Säbelkämpfe gegen üble Monster.

# GOLD GAMES 8

Zehn Spiele zum Preis von 30 Euro: Schnäppchen oder Mogelpackung? Unser Test zeigt, dass Ubisofts neue Sammlung **für Action-Spieler eine gute Wahl ist;** andere Genres kommen schlecht weg.

Die Neuauflage der traditionellen Spieleserie von Ubisoft enthält zehn Titel der vergangenen zwei Jahre, wobei der Actionbereich diesmal mit sechs Titeln klar dominiert. Ausgeliefert werden die Spiele inklusive der aktuellen Patches auf vier DVDs. Die Silberscheiben enthalten auch die digitalen Handbücher für alle Titel im PDF-Format (das Programm Acrobat Reader zum Öffnen der PDF-Handbücher liegt in Version 6.01 bei). Gedruckte Anleitungen oder andere Extras gibt es allerdings nicht.

## Splinter Cell

Im ersten Teil der inzwischen renommierten Schleich-Action-Serie erledigen Sie in der Rolle des Agenten Sam Fisher neun spannende Missionen mit insgesamt 24 Levels. Statt polternd durch die Vordertüre zu kommen, macht Sam die meisten Wachen hinterrücks kampfunfähig. Um in den überwiegend dunklen, feindverseuchten Gebieten zu überleben, nutzt Sam Gadgets wie Restlichtverstärker und ein kleines Periskop, dass er unter Türen schieben kann, um die Räume auszuspionieren. Grafik, Leveldesign und Sound sind selbst nach heutigen Ansprüchen noch sehr gut. Trotz des umfangreichen Bewegungsrepertoires geht die Steuerung von **Splinter Cell** leicht von der Hand.

| Genre | Schleich-Action |
|---|---|
| Wertung | 85 |

## Prince of Persia 4

Als geschmeidiger Prinz in Pluderhosen kämpfen Sie sich per Krummsäbel und Dolch in spektakulärer Manier durch untote Monsterscharen. Dabei haben Sie neben der computergesteuerten Prinzessin Farah einen weiteren Mitstreiter: die Zeit. Wenn Sie angesichts der teils bockschweren Kämpfe keine Lebensenergie mehr haben, drehen Sie einfach die Uhr zurück und probieren es noch einmal. Das hilft auch oft bei den Sprung-, Kletter- und anderen Geschicklichkeitsübungen, die der Prinz zwischen den Kämpfen bestreitet. Gutes Leveldesign und ein hübscher Grafikstil sorgen für gute Laune, lediglich die etwas zu wenigen Gegnertypen und teils unglücklichen Kamerawinkel stören.

| Genre | Action-Adventure |
|---|---|
| Wertung | 84 |

## Beyond Good & Evil

Im Action-Adventure **Beyond Good & Evil** übernehmen Sie die Rolle der kessen Foto-Reporterin Jade und kämpfen gegen einen Überwachungsstaat. Ähnlich wie in **Prince of Persia 4** prügeln Sie sich dabei mit feindlichen Spießgesellen und lösen kleinere Geschicklichkeitsaufgaben. Für viele der Rätsel greifen Sie auf die Hilfe Ihres Begleiters (ein sprechendes Schwein) zurück. Neben der frei er-

**Raven Shield:** Aus gesicherter Position spähen wir um die Ecke.

**Fluch der Karibik:** Seeschlachten zu Wasser, Degen-Action an Land.

**XIII:** Trotz Cartoon-Grafik ein astreiner Ego-Shooter mit super Story.

**Beyond Good & Evil:** Als Foto-Reporterin gegen die Überwachung.

kundbaren Welt mit zahlreichen versteckten Nebenmissionen fesselt vor allem die Inszenierung. Die intrigenreiche Geschichte wird mit vielen Zwischensequenzen erzählt, die wie das gesamte Spiel in einem stimmigen Comiclook gehalten sind.

| | |
|---|---|
| Genre | Action-Adventure |
| Wertung | 80 |

## XIII

Der etwas andere Ego-Shooter: Dank der so genannten Cell-Shading-Technik sieht **XIII** aus wie ein gezeichneter Cartoon. Sie übernehmen die Rolle eines Agenten mit Gedächtnisverlust, der von Killern gejagt wird. In 13 sehr linearen Missionen erlangen Sie langsam Ihr Gedächtnis zurück und kommen einer groß angelegten Verschwörung auf die Spur. Neben geradliniger Ballerei absolvieren Sie dabei auch einige Schleicheinlagen. Zudem enthält **XIII** sechs gängige Multiplayer-Modi, die sich auf 21 mitgelieferten Karten mit bis zu 16 Menschen oder Bots spielen lassen.

| | |
|---|---|
| Genre | Ego-Shooter |
| Wertung | 80 |

## Raven Shield

Der dritte Teil der **Rainbow Six**-Saga schickt Sie abermals als Anführer eines Antiterror-Teams zu Rettungsmissionen rund um die Welt. Verglichen mit den Vorgängern bringt **Raven Shield** zwei große Verbesserungen: Erstens müssen Sie nicht mehr umständlich mit der Tastatur herum hantieren, um Ihren Jungs etwa zu sagen, dass sie bitteschön den nächsten Raum stürmen sollen. Und zweitens sind die Pläne für die meisten Einsätze bereits perfekt ausgearbeitet. Wer sich also direkt in die Action stürzen und **Raven Shield** fast wie einen Ego-Shooter spielen will, hat auch seinen Spaß.

| | |
|---|---|
| Genre | Taktik-Shooter |
| Wertung | 78 |

## World Racing

Im Rennspiel von Synetic machen Sie als Testpilot Karriere und düsen in 48 Szenarien durch frei befahrbare Landschaften. Sie sitzen zwar nur im Mercedes, doch bietet der Fuhrpark mit 120 Modellen von der Geländetour bis hin zum Oldtimer-Rennen viel Abwechslung. Dabei verzichtet **World Racing** zugunsten des Spielspaßes auf die genaue Simulation der Fahrphysik, spendiert aber jedem Modell ein charakteristisches Handling. Eine schlimme Menüstruktur, mäßige Gegner-KI und schwaches Schadensmodell bremsen den Spielspaß.

| | |
|---|---|
| Genre | Rennspiel |
| Wertung | 77 |

## Fluch der Karibik

Stellen Sie sich **Pirates!** wie ein Action-Adventure mit einem Schuss Rollenspiel vor, und Sie haben **Fluch der Karibik.** Als tatkräftiger Seemann handeln und kämpfen Sie, und folgen dabei der Geschichte um ein Geisterschiff und einen sagenhaften Schatz. Abwechslungsreiche karibische Schauplätze und sehr gute Sprachausgabe erinnern nicht ungewollt an den gleichnamigen Kinofilm. Ärgerlich sind die umständliche Bedienung und diverse Bugs. Wer sich davon nicht abschrecken lässt, findet ein besonders stimmungsvolles Piraten-Epos.

| | |
|---|---|
| Genre | Action-Adventure |
| Wertung | 75 |

## Lock On

Obwohl vor über einem Jahr erschienen, ist **Lock On** noch immer die aktuellste Simulation moderner Kampfjets. Und zusammen mit dem Oldie **Falcon 4.0** die beste. Zumindest in Sachen Realismus: Cockpits, Waffen und Flugverhalten der acht Maschinen sind akkurat den Vorbildern nachempfunden – sofern man das als Nicht-Pilot beurteilen kann. Acht Exemplare, darunter F-15, Su-27 und A-10, heben in vier Kampagnen zu Luftkämpfen und Bodenattacken ab. Das Problem: Der Missionsablauf wiederholt sich dauernd. Einsteiger vermissen zudem ein Training.

| | |
|---|---|
| Genre | Flugsimulation |
| Wertung | 74 |

## Lords of Everquest

Die aus dem Online-Rollenspiel **Everquest** bekannte Spielwelt ist Grundlage dieses Echtzeit-Strategiespiels. Allerdings verschenkt der Titel viel Potenzial, weil er in allen Belangen lediglich solide Variationen bekannter Spiele bietet. Fast alle Missionen laufen nach dem Schema Basis bauen/Truppen rekrutieren/Gegner plätten ab. Auch die Unterschiede zwischen den Fraktionen sind zu gering, die müde Story wirkt peinlich konstruiert.

| | |
|---|---|
| Genre | Echtzeit-Strategie |
| Wertung | 68 |

## Biathlon 2004

An dieser Simulation der populären Wintersportart werden selbst eingefleischte Biathlon-Fans aufgrund mieser Qualität keinen Spaß haben. Die einzige Aufgabe besteht darin, Ihren Sportler per Tastatur durch die Loipe zu lenken und am Schießstand genau dann abzudrücken, wenn das zitternde Fadenkreuz über das Ziel wackelt. Hampelige Animationen, hässliche Umgebungsgrafik und schwacher Sound erfüllen gerade einmal Mindestansprüche.

| | |
|---|---|
| Genre | Sportspiel |
| Wertung | 31 |

# FAZIT

**Gold Games 8** ist für nur für Action-Spieler und Fans von Action-Adventures (jeweils drei gute bis sehr gute Titel) sehr empfehlenswert. Wer sich nur für **Lords of Everquest**, **Lock On** oder **World Racing** interessiert, sollte diese Titel besser einzeln kaufen – sie sind allesamt bereits als Budget für etwa zehn Euro erhältlich. **Biathlon 2004** hat angesichts schlechter Qualität eigentlich nichts in der Compilation verloren und ist auch als Einzelspiel nicht empfehlenswert.

*Georg Valtin*

## GOLD GAMES 8

| | |
|---|---|
| Publisher | Ubisoft |
| ca. Preis | 30 Euro |
| Verkaufsstart | 17. Februar 2005 |
| USK | ab 16 Jahre |
| Ausstattung | 4 DVDs, Handbuch (318 Seiten auf CD) |
| Webseite | www.ubisoft.de |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |
| PREIS/LEISTUNG | sehr gut |

?! Tipps

Unschwer zu erkennen: Wir verfolgen Schumi über den Kurs von **Suzuka**.

Die **Grafik** ist bunt, auf heutigen Rechnern sehr schnell – aber nicht mehr zeitgemäß.

Die Sicht durchs **Visier** war eine der wenigen Neuerungen von Grand Prix 4.

# GRAND PRIX 4

**Geoff Crammond, der Schumi unter den Rennspiel-Programmierern**, lieferte mit Grand Prix 4 seine bislang letzte Arbeit ab. Ist die Simulation auch heute noch ihr Geld wert?

Diese Formel-1-Simulation ist zweieinhalb Jahre alt, mit der Lizenz aus der Saison 2001. Stopp! Nicht umblättern! Weiterlesen lohnt sich, denn **Grand Prix 4** ist immerhin der jüngste Spross aus einer altehrwürdigen Rennspiel-Serie von Geoff Crammond und gilt nach wie vor als eine der stärksten Formel-1-Simulationen. Seit kurzem kostet das Spiel nur noch günstige 15 Euro, weswegen wir mit **Grand Prix 4** erneut einige Rennen gefahren haben.

## Ein Fall für Nostalgiker

Mika Häkkinen. Seufz. Michael Schumachers einziger ernst zu nehmender Konkurrent. Ja, der war damals noch mit dabei. Ebenso wie Pistenschreck Alex Yoong oder Eddie Irvine. Und statt in Bahrain zu rasen, brettern Sie noch über den guten alten A1-Ring in Österreich. Ähnlich nostalgisch wie die Lizenz stimmt uns auch die KI der Computergegner: Bevorzugt orientieren die sich an der Ideallinie, was zwangsläufig Überholmanöver erschwert und vor allem in längeren Rennen unnatürlich wirkt. Sie dürfen einstellen, ob jeder Pilot gleich stark ist, so fährt wie in der Saison 2001, oder den Zufall über die Fähigkeiten der Gegner entscheiden lassen – was am besten funktioniert.

Kleinere Schwierigkeiten haben die CPU-Piloten auch beim Umfahren von Hindernissen wie liegengebliebenen Fahrzeugen oder damit, rechtzeitig zu bremsen, um nicht ins Heck des Spielerautos zu krachen. Das klingt aber schlimmer, als es ist: In der Praxis fallen diese Mankos nur selten störend auf.

## Fans verbessern das Spiel

Für sich allein gesehen, ist **Grand Prix 4** selbst heute noch ein hervorragendes Rennspiel. Doch schon bei seiner Veröffentlichung vor zweieinhalb Jahren musste es sich **F1 2002** von Electronic Arts geschlagen geben. Doch innerhalb der Geoff-Crammond-Fangemeinde hat **GP4** bis heute einen hohen Stellenwert und wird von findigen Hobby-Entwicklern laufend mit allerlei Updates versorgt. So gibt es natürlich jährlich neue Mods, die Teams und Sponsoren der jeweils aktuellen Saison liefern. Die Fan-Frischzellenkur enthält sogar neue Strecken, KI-Tuning und verbesserte Sounds. Wer sich für die Mod-Szene interessiert, findet auf www.grandprixgames.org eine hervorragende Anlaufstelle. Aus lizenzrechtlichen Gründen dürfen wir die Dateien leider nicht auf DVD packen.

*Florian Stangl*

## MICHAEL GALUSCHKA

**Lieber EAs F1 2002**

GP4 ist ein schönes Beispiel dafür, wie stark der Zahn der Zeit an Rennspielen nagen kann. Was 2002 noch Spitzenklasse war, fährt heute nur noch knapp im vorderen Feld mit.

Vor allem Fahrphysik und Grafik haben deutlich gelitten, während die KI immer noch für spannende Rennen gut ist. Wenn's als Simulation unbedingt die Formel 1 sein muss, ist man beim gleichaltrigen Konkurrenten F1 2002 trotzdem besser aufgehoben. Der wirkt noch um einiges frischer und ist zudem die Basis für erstklassige Mods.

**Meine Wertung 76**

## FLORIAN STANGL

**Die Erinnerung trügt die Realität**

Als 2002 Grand Prix und F1 2002 nahezu gleichzeitig auf den Markt kamen, war es ein Kopf-an-Kopf-Rennen. Doch selbst eingefleischte Crammond-Jünger mussten zähneknirschend einsehen, dass der EA-Konkurrent in fast allen Belangen besser war und bis heute dank zahlreicherer Mods ist. Trotzdem hat mir Grand Prix 4 damals viel Spaß gemacht.

Nach einer zweijährigen Pause habe ich beide Spiele wieder installiert. Und während F1 2002 heute noch superb ist, schwächelt GP4 inzwischen beim Fahrverhalten. Seit GTR weiß ich, wie eine moderne Rennsimulation aussehen muss. Wenigstens helfen die Fan-Updates kräftig nach, so dass Grand Prix 4 für ernsthafte Rennspieler immer wieder eine Runde wert ist.

**Meine Wertung 78**

## GRAND PRIX 4

Multiplayer
Einzel-PC (8 Hotseat)
Netzwerk (8 Spieler)
Internet (– Spieler)

Ausstattung
1 CD, Handbuch (30 Seiten)

| | |
|---|---|
| Sound | Stereo |
| Genre | Rennspiel |
| Entwickler/Publisher | Simergy/Atari |
| Webseite | www.grandprixgames.com |
| ca. Preis | 15 Euro |
| Verkaufsstart | erhältlich |
| Schwierigkeit | stufenlos; leicht bis schwer |
| USK-Alterseinstufung | ohne Beschränkung |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |

**SYSTEM-CHECK**

| Auflösung | Grafikkarte | CPU | RAM |
|---|---|---|---|
| 640x480 | Geforce | 400 MHz | 64 MB |
| 800x600 | Geforce 2 | 800 MHz | 128 MB |
| 1.024x768 | Geforce 3 | 1,6 GHz | 256 MB |

**EINZELNOTEN**

| | |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Sound | 7 |
| Steuerung | 9 |
| Multiplayer | 7 |

**PRO**
- gute Fahrphysik
- starke Computergegner
- guter Motorensound
- detailreiche Grafik

**KONTRA**
- kein Karrieremodus
- Schwierigkeit nur bedingt einstellbar

FLORIAN STANGL 78
MICHAEL GALUSCHKA 76

Durchschnitts-Wertung der Tester **77**

Ihr erster Offizier **Aida** ist nicht nur ein Blickfang, sondern erklärt auch die Einsätze.

Die **Skaarj** sind aufgrund starker KI die gefährlichsten Gegner in Unreal 2.

Mit einer erbeuteten **Energiewaffe** heizen wir den Aliens ein. Wie jeder Schießprügel hat sie einen sekundären Feuermodus.

# UNREAL 2

Auch wenn Unreal 2 die hohen Erwartungen der Fans nicht erfüllen konnte: Für schlappe 15 Euro erhalten Sie einen **grundsoliden Ego-Shooter ohne größere Schwächen.**

John Dalton würde ja gerne als Marine gegen den Abschaum des Universums kämpfen. Stattdessen patrouilliert er mit seinem Raumschiff Atlantis durch die langweiligsten Ecken des Alls. Der Notruf eines fernen Planeten beendet die actionlose Zeit: Der Fund eines Artefakts hat meuchelnde Aliens angelockt, die Sie in der Rolle von Dalton fortan bekämpfen. Dabei verwenden Sie hauptsächlich Standard-Wummen wie Sturmgewehr, Granatwerfer und Schrotflinte.

Alle Schießeisen verfügen über einen meist sinnvollen sekundären Feuermodus. Die gefährlichsten Außerirdischen sind die aus dem Vorgänger bekannten Skaarj, die ausgesprochen clever agieren, Deckung suchen und Schüssen mit Sprüngen ausweichen. Ansonsten ist die Gegner-KI eher Durchschnitt, geübte Action-Spieler können getrost auf dem höchsten der drei Schwierigkeitsgrade antreten.

## Quer durch das All

Die Jagd nach den Artefakten führt Sie über zehn Planeten, wobei die Leveldesigner riesige Außenareale mit typischen Raum-Gang-Raum-Innenbereichen kombinieren. Die 13 Missionen verlaufen streng linear, sind aber abwechslungsreich. So schlagen Sie sich beispielsweise mit KI-Kameraden durch Feindgebiet und verteidigen Ihr reparaturbedürftiges Raumschiff auf der Planetenoberfläche. Dafür errichten Sie Laserbarrieren und platzieren taktisch geschickt Verteidigungswaffen wie automatische Raketenwerfer. Oft säubern Sie aber auch einfach nur in typischer Ego-Shooter-Manier im Alleingang ein gegnerverseuchtes Gebiet. Zwischen den Einsätzen kehren Sie regelmäßig zur Atlantis zurück, um mit der Besatzung die nächsten Schritte zu besprechen oder einfach nur zu plaudern.

## Feuer und Flamme

Während der Vorgänger seinerzeit neue Maßstäbe in Sachen Grafik setzte, nutzt **Unreal 2** die Möglichkeiten seiner mächtigen Engine nicht konsequent aus. Dafür darf sich **Unreal 2** auch knapp zwei Jahre nach seiner Veröffentlichung damit rühmen, das grafisch spektakulärste Flammenwerfer-Feuer des Genres aufzubieten. Soundkulisse und Musik passen gut zum Geschehen, allerdings stören die unmotivierten deutschen Synchronsprecher die Atmosphäre. Wer den Solomodus bewältigt hat (etwa zwölf Stunden), kann sich auf der Website http://xmp.beyondunreal.com die kostenlose Multiplayer-Erweiterung **Unreal 2 XMP** herunterladen.

*Georg Valtin*

## PATRICK HARTMANN

**Wenn nur die Sprecher besser wären ...**

Über die miese deutsche Synchronisation rege ich mich immer wieder auf, so was zerstört für mich einfach die Atmosphäre. Ich unterhalte mich doch nicht mit meiner Crew, wenn ich mir angesichts der unfähigen Sprecher dabei die Ohren zuhalten muss. Ansonsten macht mir Unreal 2 vor allem aufgrund der abwechslungsreichen Missionen Spaß, die dank zahlreicher geskripteter Ereignisse stets spannend bleiben. Das futuristische Unreal-Universum ist außerdem eine gute Alternative zu den Weltkriegs-Shootern heutiger Tage.

**Meine Wertung** **79**

## GEORG VALTIN

**Solider Shooter mit Macken**

Unreal gehört nach wie vor zu meinen Lieblingsspielen, entsprechend hoch waren die Erwartungen an den Nachfolger – die Unreal 2 nicht erfüllt. Trotzdem ist es ein grundsolider Ego-Shooter: gutes Leveldesign, markante Gegner, balancierte Waffen mit sekundären Feuermodi, eine spannende Story. Die ist allerdings viel zu schnell erzählt, denn nach knapp zwölf Stunden ist das streng lineare Spiel vorbei.

Mich stören viele kleine Fehler, die erfahrenen Entwicklern nicht passieren dürfen: Da sind Texturen teilweise falsch auf Objekte geklebt, in Räumen stehen riesige Kisten, die nie durch die Türe gepasst hätten, und die Größe des Raumschiffs stimmt nicht: Von außen wirkt es riesig, von innen zu klein.

**Meine Wertung** **81**

## UNREAL 2

Multiplayer
Einzel-PC (1 Spieler)
Netzwerk (– Spieler)
Internet (– Spieler)

Ausstattung
2 CDs, Handbuch (22 Seiten, auf CD)

| | |
|---|---|
| Sound | 5.1-Surround |
| Genre | Ego-Shooter |
| Entwickler/Publisher | Legend/Atari |
| Webseite | www.unreal2.com |
| ca. Preis | 15 Euro |
| Verkaufsstart | erhältlich |
| Schwierigkeit | 3 Stufen; leicht bis mittel |
| USK-Alterseinstufung | ab 16 Jahre |
| Sprache Spiel/Handbuch | deutsch/deutsch |

**SYSTEM-CHECK**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Auflösung | 800x600 | CPU | 800 MHz |
| Grafikkarte | Geforce | RAM | 128 MB |
| Auflösung | 1.024x768 | CPU | 1,8 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 3 | RAM | 256 MB |
| Auflösung | 1.280x1.024 | CPU | 2,4 GHz |
| Grafikkarte | Geforce 4 | RAM | 512 MB |

**EINZELNOTEN**

| | |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Sound | 7 |
| Steuerung | 9 |
| Multiplayer | – |

**PRO**
- abwechslungsreiche Missionen
- durchdachtes Leveldesign
- sehr schöne Feuereffekte
- spannende Story

**KONTRA**
- strikt linear
- dürftige Synchronisation

| | |
|---|---|
| GEORG VALTIN | 81 |
| PATRICK HARTMANN | 79 |

Durchschnitts-Wertung der Tester **80**

?! Tipps

# KURZTIPPS & CHEATS

Wer in einem der aktuellen Spieletitel nicht mehr weiter weiß, Probleme mit seinen Gegner bekommt oder schlicht ein wenig experimentieren will, dem greifen wir auf den folgenden Seiten mit **Cheats und Tricks** unter die Arme.

## HEARTS OF IRON 2

**FORSCHUNG:** Prinzipiell ist der wichtigste Wissenschaftsbereich die Computertechnik, da Neuentwicklungen dort die Geschwindigkeit anderer Projekte positiv beeinflussen. Nur sehr ressourcenarme Nationen, bei denen abzusehen ist, dass sie bis zum Spielende kaum die ersten ein, zwei Stufen erreicht haben werden, sollten auf diesen Bereich verzichten.

**FORSCHUNGSPRIORITÄTEN:** Richten Sie Ihre Forschungsziele nach Ihren militärischen! Wozu in U-Boot-Technik investieren, wenn der Konflikt hauptsächlich an Land ausgefochten wird? Sollten sich die Anforderungen mittelfristig ändern, können Sie die versäumten Technologien binnen kurzer Zeit aufholen.

**NICHT ZU FRÜH FORSCHEN:** Die Effizienz der Labors hängt stark von dem historischen Jahr der Erfindung ab. Ab dem mittleren Schwierigkeitsgrad bringt es kaum noch etwas, eine Entdeckung mehr als ein, maximal zwei Jahre vor ihrem historischen Erscheinen anzustreben. Umgekehrt lassen sich »veraltete« Techniken schnell erfinden.

**SPEZIALISTEN ANS WERK:** Weit mehr als der Level eines Wissenschaftlerteams beeinflussen die jeweiligen Spezialgebiete die Forschungsgeschwindigkeit. Eine Stufe-5-Gruppe, die drei Spezialgebiete des Projekts abdeckt, sollten Sie jederzeit einem Stufe-9-Team vorziehen, das nur auf einem Gebiet bewandert ist.

**ABRÜSTEN:** Ihre erste Aufgabe bei jedem Szenario sollte sein, sämtliche Verbände aufzulösen, die Sie nicht direkt benötigen. Die verbrauchen sonst nur unnötig Nachschub. Beispiel: Die Sowjetflotte wird 1936 sofort abgewrackt – sie ist veraltet und wird in der kommenden Schlacht gegen Deutschland ohnehin nicht von Nutzen sein.

**HANDELN:** Um den Ressourcenfluss zu ermitteln, müssen im Spiel nach Szenariostart mindestens 24 Stunden vergehen. Versuchen Sie dann aufgrund dieser Informationen, im Diplomatiemenü sämtliche Waren zu erhandeln, von denen Sie selbst zu wenig produzieren. Und zwar so viel wie möglich, denn im Kriegsfall werden die meisten Handelsverträge aufgelöst oder bringen insbesondere auf Überseerouten kaum noch Profit. Vorzugsweise sollten Sie deshalb mit Staaten in der Nachbarschaft Handel treiben. Als Austauschware eignen sich naturgemäß alle Rohstoffe, die Ihr Land im Überfluss hervorbringt. Tipp: Für Versorgungsgüter bekommt man auf dem Weltmarkt fast alles.

**DIPLOMATIE:** Konzentrieren Sie Ihre Anstrengungen jeweils auf wenige Länder. Denn je mehr Sie für Ihre Sache gewinnen, desto leichter werden die Verhandlungen mit anderen Nationen. Orientieren Sie sich dabei nach Möglichkeit an den historischen Beziehungen. Als deutsches Staatsoberhaupt etwa Frankreich zum Verbündeten zu machen, ist schier unmöglich. Bevor Sie übrigens so einen Versuch unternehmen, sollten die Beziehungen mindestens einen Wert von 150 erreicht haben; je höher, desto besser.

**PROVINZAUSBAU:** Der Ausbau Ihrer Provinzen verschlingt enorme Summen. Geben Sie deshalb nur Bauwerke in Auftrag, die Sie unbedingt benötigen. Beispiel: Für den Preis einer Handvoll Flakkanonen bekommt man bereits eine wesentlich effektivere Fliegerstaffel. Hingegen lohnt sich der Ausbau von Fabriken in Ländern mit großen Rohstoffvorkommen, aber geringer Industriekapazität unbedingt. Und Küstenforts erschweren nicht nur effektiv gegnerische Invasionsversuche, sondern benötigen auch weniger Verteidiger.

**DER RICHTIGE ANFÜHRER:** Zwar führt auch der beste General keine hoffnungslos unterlegene Truppe zum Sieg, im Kampf gleich starker Gegner kann der richtige Anführer aber die Entscheidung bringen. Weisen Sie deshalb die Offiziere den Anforderungen entsprechend zu. Faustregel: Sonderfähigkeiten sind wichtiger als Erfahrung. Der Garnison von Dünkirchen bringt ein unerfahrener Anführer mit der Spezialität Verteidigung mehr als ein Level-4-General ohne.

**BRIGADEN ZUWEISEN:** Brigaden sind teuer, sollten deshalb den wichtigsten Einheiten vorbehalten bleiben. Der Londoner Garde bringt eine Artillerieabteilung herzlich wenig, den Marines, die gerade die Philippinen stürmen, können etwas Unterstützung dagegen gut gebrauchen. Produktion und Verteilung sollten sich am Gegner orientieren. Verfügt der Feind über eine große Bomberflotte (im Statistikbildschirm einsehbar), sind Flak-Brigaden sinnvoll.

**GESCHWINDIGKEIT ENTSCHEIDET:** Im Kampf ist Geschwindigkeit der entscheidende Faktor. Versuchen Sie, an Schlüsselpunkten Durchbrüche zu erzwingen und dann schnellstmöglich im Rücken des Feindes so viele Provinzen wie möglich unter Kontrolle zu bringen, am besten mit motorisierten oder gepanzerten Divisionen. Zielen Sie dabei darauf ab, gegnerische Verbände einzukreisen. So lassen sich auf einen Schlag ganze Armeen vernichten.

**PARTISANEN BEKÄMPFEN:** Statt alle eroberten Gebiete von Garnisonen bewachen zu lassen, positionieren Sie lieber ein paar schnelle motorisierte Einheiten oder Kavallerie an strategisch günstigen Punkten. Sollte einmal eine Revolte ausbrechen, kann so binnen weniger Stunden eine »Feuerwehr« im Einsatz sein.

**SEEHERRSCHAFT ERRINGEN:** Dominanz zur See erreicht man weniger dadurch, feindliche Schiffe zu versenken, als ihnen ihre Anlaufstellen zu nehmen. Kämpfen Sie sich Insel für Insel und Hafen für Hafen an Ihr Ziel heran. Schlagen Sie mit Ihrer Flotte konzentriert zu statt sie überall zu verteilen – gegnerische Nachschubrouten zu kappen ist ohnehin ein hoffnungsloses und kostspieliges Unterfangen.

## SCHLACHT UM MITTELERDE

**EINFACH AUFGERÜSTET:** Bei der Aufwertung von Einheiten lässt sich ganz einfach Geld sparen. Werten Sie eine Bogenschützeneinheit voll auf und ordnen Sie dieser eine unerfahrene Gruppe von Schwert- oder Lanzenträgern zu. Die zugeordnete Einheit erhält dann alle Upgrades. Vorsicht: Wenn die aufgewertete Einheit Veteranenstatus hat, verliert sie leicht an Erfahrung.

**ELEFANTÖS:** Spielen Sie Mordor, können Sie sich den Bau von Belagerungsgeräten sparen. Denn die Ollifanten eignen sich hervorragend zum Einreißen von Mauern und Türmen und sollten immer mit einer Einheit Fernkämpfer besetzt werden.

**FERNZÜNDER:** Wenn Sie in der Einzelspielerkampagne Helms Klamm verteidigen, setzen Sie auf Bogenschützen, die Sie rechtzeitig mit Feuerpfeilen ausstatten und auf den Zinnen postieren. Stellen Sie auch die Helden auf den Zinnen ab, um Leiterübergriffe abzuwehren. Sobald die Mine der Uruks angetragen wird, visieren Sie diese mit Feuerpfeilschützen an, damit sie in den Reihen der Feinde explodiert.

**DURCHHALTEN:** Man sollte eine Mission erst beenden (letztes vebleibendes Hauptgebäude des Gegners vernichten), wenn man alle Einheiten mit Upgrades aufgewertet hat. Die Einheiten sowie deren volle Upgrades werden nämlich von Mission zu Mission übernommen.

**HELDEN AN DIE FRONT:** Wenn man im Mehrspielermodus mit Gondor, Rohan oder Isengart spielt, sollte man das erste Geld lieber in einen Helden (zum Beispiel Aragorn, Faramir oder Lurtz) anstatt in Kasernen investieren. Die Heroen können im Alleingang neutrale Behausungen erledigen, kassieren dafür Erfahrung und bekämpfen auch größere Feindmengen effektiv.

**SCHNELLE ÜBERNAHME:** Spielt man auf Mehrspielerkarten ohne Starttruppen, sollte man zuerst die günstigen Helden bauen (Hobbits und Gollum), um sofort Bauplätze einzunehmen. Mordor muss hingegen möglichst rasch Ork-Krieger produzieren (die keine Rohstoffe kosten).

**MÄCHTIGER MAGIER:** Gandalf ist am Besten mit Feuerpfeilen zu bezwingen. Vorsicht: Sobald er einen Zauber vorbereitet, sollte man sofort alle Einheiten von ihm zurückziehen.

Diese Tipps stammen von Dirk Wienkotte aus Braunschweig, der seine Kampferfahrungen mit uns teilte.

## EMERGENCY 3

Für die komplexen Missionen haben uns die Entwickler verraten, welche Einheiten für die Lösung nötig sind. Die meisten Einsätze ermöglichen mehrere Vorgehensweisen, probieren Sie also ruhig herum!

### Mission 01: Unfall an Straßenbaustelle

**Benötigte Fahrzeuge / Einsatzkräfte:**

- Abschleppfahrzeug
- Rüstwagen mit 2 Feuerwehrmännern
- Rettungstransportwagen mit je 1 Arzt, 1 Sanitäter
- Streifenwagen mit 1 Polizist

### Mission 02: Reiterhof brennt

- Drehleiterfahrzeug mit 2 Feuerwehrmännern (Atemschutz)
- Rüstwagen (2) mit je 3 Feuerwehrmännern
- Rettungstransportwagen (2) mit je 1 Arzt, 1 Sanitäter

### Mission 03: Verkehrskontrolle

- Rüstwagen mit 1 Feuerwehrmann
- Rettungstransportwagen mit je 1 Arzt, 1 Sanitäter
- Sonderwagen mit 2 Schützen

### Mission 04: Illegales Straßenrennen

- Streifenwagen mit 2 Polizisten
- Rettungstransportwagen (6) mit je 1 Arzt, 1 Sanitäter oder ein Intensivtransportwagen mit 1 Arzt, 1 Sanitäter
- Tanklöschfahrzeug (4) mit je 1 Feuerwehrmann mit Atemschutz
- Abschleppfahrzeug

### Mission 05: Massenkarambolage auf der Autobahn

- Einsatzkraftwagen mit 1 Ingenieur
- Rüstwagen mit 2 Feuerwehrmännern, 1 Taucher
- Rettungstransportwagen (13) mit je 1 Arzt, 1 Sanitäter
- Bergefahrzeug
- Streifenwagen mit 1 Polizist
- Polizeihelikopter mit 1 Polizist

### Mission 06: Absturz bei illegalem Bungee-Sprung

- Einsatzkraftwagen mit 1 Ingenieur
- Brückenleger
- Bergefahrzeug
- Rettungstransportwagen (2) mit je 1 Arzt, 1 Sanitäter
- Rettungshundefahrzeug mit 1 Rettungshundeführer

### Mission 07: Tanklaster rast in Gaststätte

- Rüstwagen mit 3 Feuerwehrmännern
- Rettungstransportwagen mit je 1 Arzt, 1 Sanitäter
- Mannschaftstransportwagen mit 6 Polizisten
- Tanklöschfahrzeug
- Löschpanzerfahrzeug
- Abschleppfahrzeug

### Mission 08: Erlebnisbad eingestürzt

- Bergefahrzeug
- Einsatzkraftwagen mit 1 Ingenieur
- Intensivtransportwagen mit 2 Ärzten, 2 Sanitätern
- Rüstwagen mit 1 Feuerwehrmann, 1 Taucher

### Mission 09: Lawinenunglück in Wintersportgebiet

- Bergefahrzeug
- Einsatzkraftwagen mit 1 Ingenieur
- Abschleppfahrzeug
- Rüstwagen mit 1 Feuerwehrmann
- Drehleiterfahrzeug mit 1 Feuerwehrmann
- Rettungshelikopter
- Intensivtransportwagen mit 2 Ärzten, 2 Sanitätern
- Rettungshundefahrzeug mit 1 Rettungshundeführer
- Rettungstransportwagen mit je 1 Arzt, 1 Sanitäter

### Mission 10: Gewalttätige Demonstration

- Mannschaftstransportwagen
- Streifenwagen
- insgesamt 14 Polizisten und/oder Schützen
- Transportfahrzeug, Motorboot inkl. Motorboot (2) FLB Feuerlöschboot (3)

### Mission 11: Bombenalarm im Kinocenter

- Mannschaftstransportwagen (2) mit je 6 Polizisten
- Sonderwagen mit 4 Schützen
- Polizeihubschrauber
- Einsatzkraftwagen mit 1 Ingenieur
- Tanklöschfahrzeug (7)
- Intensivtransportwagen mit 2 Ärzten, 2 Sanitätern
- Bergefahrzeug
- Rettungshundefahrzeug mit 1 Rettungshundeführer/Rettungshund

### Mission 12: Militärisches Testflugzeug stürzt ab

- Bergefahrzeug
- Brückenleger
- Einsatzkraftwagen mit 1 Ingenieur
- Dekontaminationsfahrzeug mit 2 Feuerwehrmännern mit ABC-Schutzanzügen
- Rüstwagen mit 1 Feuerwehrmann und 1 Taucher
- Drehleiterfahrzeug
- Tanklöschfahrzeug (5)
- Löschflugzeug
- Transportfahrzeug Motorboot inkl. Motorboot
- Rettungshelikopter (2) mit je 1 Arzt und 1 Sanitäter
- Rettungstransportwagen (3) mit je1 Arzt und 1 Sanitäter
- Mannschaftstransportwagen mit 4 Polizisten
- Abschleppfahrzeug

### Mission 13: Schnellzug rast in Bahnhofshalle

- Mannschaftstransporter (4) mit 21 Polizisten und 3 Psychologen
- Polizeihelikopter
- Intensivtransportwagen (2) mit 4 Ärzten, 4 Sanitätern
- Rettungstransportwagen (3) mit 3 Ärzten, 3 Sanitätern
- Rüstwagen (2) mit 6 Feuerwehrmännern
- Tanklöschfahrzeug
- Bergefahrzeug

### Mission 14: Sniper bedroht die Stadt

- Rettungstransportwagen mit je1 Arzt, 1 Sanitäter
- Mannschaftstransportwagen (2) mit je 4 Schützen
- Streifenwagen (2) mit 1 Psychologen, 1 Polizist
- Fluchtfahrzeug
- Tanklöschfahrzeug (6) mit 3 Feuerwehrmännern

### Mission 15: Orkanfront zieht über die Stadt

- Bergefahrzeug (2)
- Rüstwagen (2), einmal mit 1 Taucher, 1 Feuerwehrmann, einmal mit 3 Feuerwehrmännern
- Tanklöschfahrzeug (4)
- Intensivtransportwagen (2) mit 1 Arzt, 4 Sanitäter
- Rettungshundefahrzeug (3) mit 3 Rettungshundeführern

### Mission 16: Hochhaussprengung

- Bergefahrzeug
- Rüstwagen mit 3 Feuerwehrmännern
- Drehleiterfahrzeug mit 1 Feuerwehrmann
- Tanklöschfahrzeuge (4)
- Intensivtransportwagen (3) mit 6 Sanitätern
- Rettungshundefahrzeug (2) mit je 1 Rettungshundeführer
- Mannschaftstransportwagen mit 6 Polizisten
- Streifenwagen mit 1 Psychologe

### Mission 17: Gefahrgutzug entgleist

- Tanklöschfahrzeug (mehrere) mit div. Feuerwehrmännern und Feuerwehrmännern mit Atemschutz
- Rüstwagen (mehrere) mit Feuerwehrmännern
- Löschflugzeug Rettungstransportwagen mit je 1 Arzt, 1 Sanitäter
- Mannschaftstransporter (2) mit 9 Polizisten

### Mission 18: Explosion in Chemiefabrik

- Löschpanzerfahrzeug (8) mit 8 Feuerwehrmännern/Atemschutz
- Tanklöschfahrzeug (2) mit 4 Feuerwehrmännern/Atemschutz
- Einsatzkraftwagen mit 1 Ingenieur
- Dekontaminationsfahrzeug mit 3 Feuerwehrmännern/ABC-Schutzanzügen
- Intensivtransportwagen mit 2 Ärzten, 2 Sanitätern
- Rettungstransportwagen (2) mit je 1 Arzt, 1 Sanitäter
- Bergefahrzeug

### Mission 19: Klimakatastrophe

In dieser Mission gibt es keine Möglichkeit, Einsatzkräfte aus der Basis anzufordern; sind alle Einsatzkräfte einer Gruppe (zum Beispiel alle Notärzte), die sich bereits von Beginn der Mission an im Einsatzgebiet befinden, verletzt bzw. gestorben, kommt nur ein einziges Mal eine entsprechende Einsatzkraft automatisch ins Einsatzgebiet nach. Wird diese ebenfalls verletzt, bricht die Mission ab.

Im Bereich der provisorischen Einsatzbasis ist man vor Angriffen der Wölfe sicher. Werden verletzte Personen ins Basiszelt eingeliefert, werden sie dort automatisch stabilisiert. Auch unverletzte Personen müssen ins Basiszelt eingeliefert werden.

### Mission 20: Terroranschlag

- Rüstwagen (mind. 5) mit je 3 Feuerwehrmännern mit Atemschutz und einmal mit 3 Feuerwehrmännern/ABC-Schutz
- Tanklöschfahrzeug (mind. 4)
- Drehleiterfahrzeug mit 2 Feuerwehrmännern/ABC-Schutz
- Dekontaminationsfahrzeug mit 3 Feuerwehrmännern/ABC-Schutz
- Intensivtransportwagen (2) Rettungstransportwagen (mind. 2) mit je 1 Arzt, 1 Sanitäter
- Bergefahrzeug
- Abschleppfahrzeug (mind. 8)
- Mannschaftstransportwagen mit 3 Polizisten, 3 Schützen
- Streifenwagen mit 1 Psychologen
- Sonderwagen mit 6 Scharfschützen
- Einsatzkraftwagen mit 1 Ingenieur

# GOLD GAMES 8

Im Februar erscheint für nur 30 Euro die Compilation Gold Games 8. Damit Sie bei Splinter Cell, Lords of Everquest und den anderen Spielen nicht im Regen stehen, haben wir noch einmal die wichtigsten Cheats für Sie zusammengefasst.

## SPLINTER CELL

**MUNITION SPAREN:** Es geht auch ohne Pistole und Gewehr. Wenn Sie die Feinde nicht gleich niederschießen wollen, können Sie die Haftkameras verwenden. Rüsten Sie Ihr Gewehr dazu einfach mit einer Kamera aus und zielen Sie auf den Kopf des Gegners. Das Geschoss macht den Feind ohnmächtig und Sie können die Kamera problemlos wieder aufsammeln. Das klappt allerdings nur, wenn Sie auf den Kopf zielen und nicht bei Feinden, die Helme tragen.

**TIERMÖRDER:** In späteren Missionen tritt Sam auch gegen tierische Gegner an. In der chinesischen Botschaft etwa gegen Wachhunde. Die darf er getrost ins Jenseits schicken. Es wird weder Alarm ausgelöst, noch verliert er den aktuellen Einsatz.

**VERSTECK:** Im Verteidigungsministerium sind ein Medipack und ein Einwegdietrich versteckt. Recht früh gelangen Sie in einen langen Gang, in dem zwei Soldaten Wache schieben. Nachdem Sie diesen Gang durchquert haben, gelangen Sie in ein im Bau befindliches Treppenhaus. Klettern Sie hier über die Stahlträger nach oben und holen Sie sich die Überraschung.

**CHEATS:** Drücken Sie im laufenden Spiel die **F2-Taste**, geben Sie den Code ein und bestätigen Sie mit [Enter]. Sie können die Cheats aber auch auf Tasten legen. Dazu öffnen sie einfach im Splinter-Cell-Hauptverzeichnis den Systemordner und öffnen die Datei **»SplinterCellUser.ini«**. Hinter die Buchstaben können Sie nun den gewünschten Cheat schreiben.

| CHEAT | WIRKUNG |
|---|---|
| health | frischt die Lebensenergie auf |
| invisible 1 | Unsichtbarkeit |
| invincible 1 | Unsterblichkeit |
| ammo | Munition |
| fly | Flug-Modus |
| ghost | durch Wände gehen |
| walk | normale Gehgeschwindigkeit |
| playersonly | alle Gegner frieren ein |
| killpawns | alle Gegner verschwinden |

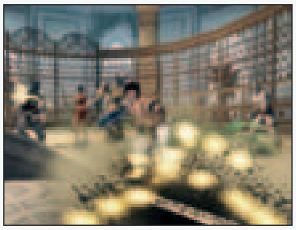
**ITEMS:** Mit dem Cheat **summon X** können Sie sich jederzeit alle Gegenstände aus dem Spiel herbei cheaten. Ersetzen Sie einfach das X gegen einen Befehl aus der folgenden Liste.

| BEFEHL | ITEM |
|---|---|
| echeloningredient.ef2000 | F2000 M.A.W.S. |
| echeloningredient.eringairfoilround | Ringflächengeschoss |
| echeloningredient.estickycamera | Haftkamera |
| echeloningredient.estickyshocker | Taser |
| echeloningredient.elockpick | Dietrich |
| echeloningredient.ecamerajammer | Kamerastörsystem |
| echeloningredient.eopticcable | Flexible Optik |
| echeloningredient.edisposablepick | Einwegdietrich |
| echeloningredient.ewallmine | Haftmine |
| echeloningredient.eflare | Magnesiumfackel |
| echeloningredient.echemflare | Knicklicht |
| echeloningredient.efraggrenade | Splittergranate |
| echeloningredient.emedkit | Medipack |
| echeloningredient.eSmokeGrenade | Gasgranate |
| echeloningredient.eDiversionCamera | Ablenkungskamera |
| echeloningredient.eAmmoF2000 | Munition für die F2000 |
| echeloningredient.eFn7 | Five-7 Pistole |
| echeloningredient.eAmmoFn7 | Munition für die Five-7 |
| echeloningredient.eLaserMic | Lasermikrofon |
| echeloningredient.eroketluncher | Raketenwerfer |
| echeloningredient.enightgoggle | Nachtsichtgerät |
| echeloningredient.erappellingobject | Abseilobjekt (Schornstein) |
| echeloningredient.etermalgoggle | Thermalbrille |

**TÜRCODES:** In Splinter Cell treffen Sie natürlich nicht nur auf Gegner, sondern auch auf Türen, die sich mit Dietrichen allein nicht öffnen lassen. Wir haben die Codes für Sie zusammengestellt.

| CODE | ORT |
|---|---|
| 091772 | Polizeirevier (Level 2) |
| 5929 | Polizeirevier (Level 2) |
| 7687 | CIA Hauptquartier – Wartungsraum (Level 5) |
| 110598 | CIA Hauptquartier – Notstromraum (Level 5) |
| 2019 | CIA Hauptquartier (Level 5) |
| 110700 | CIA Hauptquartier – Ballistikabteilung (Level 5) |
| 0614 | CIA Hauptquartier (Level 5) |
| 020781 | CIA Hauptquartier – »UFO Sightings Office« (Level 5) |
| 97531 | Kalinatek (Level 6) |
| 33573 | Kalinatek (Level 6) |
| 1250 | Kalinatek (Level 6) |
| 1436 | Chinesische Botschaft (Level 9) |
| 9753 | Chinesische Botschaft (Level 9) |
| 1456 | Chinesische Botschaft (Level 9) |
| 1834 | Chinesische Botschaft (Level 9) |
| 7921 | Chinesische Botschaft (Level 9) |
| 2126 | Präsidentenpalast (Level 10) |
| 70021 | Präsidentenpalast (Level 10) |
| 66768 | Präsidentenpalast (Level 10) |

## PRINCE OF PERSIA – SANDS OF TIME



**BONUSLEVEL:** Um dieses Easter Egg zu aktivieren, müssen Sie zunächst ein neues Spiel starten. Gehen Sie aber nicht in das Gebäude hinein, sondern bleiben sie auf dem Balkon stehen. Geben Sie jetzt die folgende Tastenkombination ein, während Sie [X] gedrückt halten: [Leertaste], linke Maustaste, [E], [C], [E], [Leertaste], linke Maustaste, [C]. Sie landen in einem Level aus dem ersten Prince of Persia – mit der Grafik von Sands of Time.

## LORDS OF EVERQUEST

Auch zum Echtzeit-Strategiespiel im Everquest-Universum gibt es eine Reihe an Cheats. Um diese nutzen zu können, drücken Sie während des Spiels einfach die [^]-Taste, geben Sie folgende Codes in die Konsole ein und bestätigen mit [Enter].

| CHEAT | WIRKUNG |
|---|---|
| AllIsRevealed | alle Missionen einer Kampagne sind spielbar |
| BlingBling | 10.000 Geld |
| Coinage | 1.000 Geld |
| Gamma X | Gammawert auf X setzen |

# UNREAL 2

Der Science-Fiction-Shooter ist mittlerweile zum Schnäppchenpreis von 16 Euro erhältlich. Grund genug, noch einmal eine Liste aller verfügbaren Cheats zusammenzustellen. Um die Befehle eingeben zu können, drücken Sie im laufenden Spiel die [^]-Taste. Um die Cheats zu aktivieren, geben Sie dann das Kommando bemymonkey ein und bestätigen mit [Enter].

**GEGNER SPAWNEN:** Mit den folgenden Befehlen können Sie verschiedene Charaktere und Objekte aus dem Spiel erscheinen lassen. Tippen Sie einfach **sum X** ein und ersetzen X durch einen Namen aus dieser Liste. Achtung: Es kann mehrere Sekunden dauern, bis die Modelle im Spiel erscheinen.

| NAME | CHARAKTER |
|---|---|
| U2Pawns.Aida | Aida |
| U2Pawns.U2AraknidHeavy | schwerer Araknid |
| U2Pawns.U2AraknidLight | leichter Araknid |
| U2Pawns.U2AraknidMedium | mittlerer Araknid |
| U2Pawns.U2Bat | Fledermaus |
| U2Pawns.U2Chiton | Käferschnecke |
| U2Pawns.U2CivilianScientist | Wissenschaftler |
| U2Pawns.U2CleaningBot | Reinigungs-Roboter |
| U2Pawns.U2Cockroach | Kakerlake |
| U2Pawns.U2ColonistHumanFemaleA | Kolonistin |
| U2Pawns.U2ColonistHumanMaleA | Kolonist |
| U2Pawns.U2Cyprid | Cyprid |
| U2Pawns.U2Diver | Taucher |
| U2Pawns.U2DrakkBoss | Drakk Boss |
| U2Pawns.U2DrakkDroid | Drakk Droide |
| U2Pawns.U2DrakkLight | leichter Drakk |
| U2Pawns.U2DrakkMedium | mittlerer Drakk |
| U2Pawns.U2FlyingSnake | fliegende Schlange |
| U2Pawns.U2Forager | Furier |
| U2Pawns.U2Hummer | Hummer |
| U2Pawns.U2IceWorm | Eiswurm |
| U2Pawns.Isaak | Isaak |
| U2Pawns.U2Izarian | Izarian |
| U2Pawns.U2Jellyfish | Qualle |
| U2Pawns.U2MarineHeavy | schwerer Marine |
| U2Pawns.U2MarineLight | leichter Marine |

| NAME | OBJEKT |
|---|---|
| U2Pawns.U2MarineMedium | mittlerer Marine |
| U2Pawns.U2MegaParata | Mega Parata |
| U2Pawns.U2MegaSnipe | Mega Snipe |
| weaponinvassaultrifle | Sturmgewehr |
| weaponinvsniperrifle | Scharfschützengewehr |
| weaponinvflamethrower | Flammenwerfer |
| weaponinvrocketlauncher | Raketenwerfer |
| weaponinvshotgun | Shotgun |
| weaponinvdispersion | Dispersionspistole |
| weaponinvpistol | Magnum |
| weaponinvgrenadelauncher | Granatwerfer |
| weaponinvenergyrifle | Energiewaffe der Izarian |
| weaponinvtakkra | Verteidigungs- und Angriffskugeln der Takkra |
| weaponinvlaserrifle | Laserwaffe |

»

| CHEAT | WIRKUNG |
|---|---|
| Help | Infobildschirm der Konsole |
| IAmNotTheOne | das Spiel verlieren |
| IAmTheOne | das Spiel gewinnen |
| KingMe | Lord auf einen hohen Level setzen |
| LayOnHands | alle Einheiten heilen |
| LetThemEatCake | alle Einheiten steigen einen Level auf |
| LevelLord | Lords steigen einen Level auf |
| ManaBoost | maximales Mana |
| ManaKing | Einheiten erhalten unendlich Mana |
| MaxKnight | Ritter auf einen hohen Level setzen |
| MenuBar | Menüleiste an/aus |
| Omniscience | Nebel des Krieges an/aus |
| Pause | Pause an/aus |
| PowerBurst | Einheiten auf einen hohen Level setzen |
| SirKnight | Ritter steigen einen Level auf |
| StaminaBoost | Einheiten erhalten maximale Ausdauer |
| StaminaKing | Einheiten erhalten unendlich Ausdauer |
| SuperShopper | alle Upgrades |

## XIII

Um im Cell-Shading-Shooter XIII tricksen zu können, ist etwas Vorarbeit notwendig. Legen Sie zunächst eine Verknüpfung für das Programm an und fügen folgende Parameter hinzu: -console -bemymonkey. Öffnen Sie danach die Datei DefUser.ini im Unterverzeichnis System des Spieleordners. Hier fügen Sie die Zeile F2=Console ein. Wenn Sie jetzt im laufenden Spiel die F2-Taste drücken, können Sie die Cheats aus der folgenden Tabelle eingeben. Es erscheint kein Konsolenfenster, wie man es aus anderen Spiel gewohnt ist.

| CHEAT | WIRKUNG |
|---|---|
| God | God-Mode |
| Loaded | Munition |
| AllAmmo | 999 Schuss für alle Waffen |
| Ghost | durch Wände gehen |
| Walk | in den Gehen-Mode zurückkehren |
| Fly | Flug-Modus |
| Invisible 1 | Unsichtbarkeit |
| SetJumpZ X | Sprunghöhe auf X setzen |
| SloMo X | verlangsamt die Spielgeschwindigkeit um X (1 ist Normalgeschwindigkeit) |
| Suicide | Selbstmord |
| ViewSelf | normale Spielansicht |
| BehindView 1 | Verfolgerperspektive |
| FreeCamera 1 | Freie Kamera |
| Setcameradist X | Entfernung der Kamera in der Verfolgerperspektive auf X setzen |
| Quit | das Spiel beenden |
| Playersonly | alle anderen Spieler einfrieren |
| Healme X | Sie erhalten X Punkte Lebensenergie |
| Superdeform | Ihre Feinde bekommen riesige Gliedmaßen und kleine Körper |
| Flowerpower 1 | verwandelt Blut in Blumen |

**GEGENSTÄNDE:** Mit dem Cheat **summon X** können Sie verschiedenste Spielobjekte und Waffen jederzeit erscheinen lassen und dann einsetzen. Ersetzen Sie das **X** dazu einfach gegen einen Befehl aus dieser Liste.

| BEFEHL | OBJEKT |
|---|---|
| xiii.GrenadPick | Granate |
| xiii.MagnumPick | Magnum |
| xiii.FullMedPick | Medikit |
| xiii.GiletMk1Pick | leichte Schutzweste |
| xiii.GiletMk2Pick | schwere Schutzweste |
| xiii.CasquePick | Helm |
| xiii.kalashpick | Kalashnikow |
| xiii.ArbaletePick | Armbrust |
| xiii.SilencerPick | Schalldämpfer |
| xiii.TKnifePick | Messer |
| xiii.Bottle3DecoPick | Flasche |
| xiii.Bottle2DecoPick | Flasche |
| xiii.FusilPompePick | Schrotflinte |
| xiii.BerettaPick | Beretta |

## WORLD RACING

Im Sommer 2005 erscheint der Nachfolger. Grund genug, noch einmal auf die Piste zu gehen. Um sich das Rennfahrerleben etwas leichter zu machen, verwenden Sie einfach folgende Cheats. Geben Sie dazu folgende Codes als Spielername ein.

| CHEAT | WIRKUNG |
|---|---|
| AllUCanGet | alle Fahrzeuge |
| JamSession | alle Wettbewerbe |
| Free Ride | alle Strecken |
| Miss World | alle Missionen |
| Top 10 | Status 1 |
| HUIBUH | Status 2 |
| N.I.C.E. 2 | Status 3 |
| TaxiDriver | Status 4 |
| Halbzeit | Status 5 |
| No Hat! | Status 6 |
| McRace | Status 7 |
| Jiu-Jitsu | Status 8 |
| Goodzpeed | Status 9 |

## RAVEN SHIELD

Wenn Sie mit taktischem Vorgehen nicht weiterkommen, dürfen Sie auch in Raven Shield schummeln. Drücken Sie im Menü die [Maus]-Taste, geben Sie die Cheats in die Konsole ein und bestätigen Sie mit [Enter]. Mit [Esc] verlassen Sie die Konsole.

| CHEAT | WIRKUNG |
|---|---|
| unlock all | alle Missionen anwählbar |
| nightmare | Tode werden in Slowmotion-Sequenzen gezeigt |
| completemission | Sie gewinnen die aktuelle Mission |

Die folgenden Cheats müssen Sie direkt während des Spielens eingeben. Drücken Sie die **Chat-Taste**, und ersetzen Sie das **»say«** gegen die Cheat-Codes. Manche Cheats werden durch wiederholte Eingabe deaktiviert.

| CHEAT | WIRKUNG |
|---|---|
| behindview 1 | Verfolgerperspektive aktivieren |
| ghost | Flug-Modus |
| walk | Flug-Modus deaktivieren |
| Full ammunition | volle Munition |
| Record demo | Demo aufnehmen |
| Stop recording | Demo-Aufnahme stoppen |
| Playdemo | Demo abspielen |
| god | God-Mode für den Spieler |
| godteam | God-Mode für das gesamte Team |
| godterro | God-Mode für die Terroristen |
| godhostage 1 | God-Mode für die Geiseln |
| godall | God-Mode für alle Charaktere |
| toggleunlimitedpractice | die Mission läuft ewig weiter |
| togglecollision | Sie können durch alles hindurch gehen |
| neutralizeterro | alle Terroristen sterben |
| disarmbombs | alle Bomben sind entschärft |
| rescutehostage | alle Geiseln sind befreit |
| disablemorality | Moral ist deaktiviert |
| callterro | alle Zivilisten werden wiederbelebt |
| playerinvisible | Unsichtbarkeit |
| tsurrender | Terroristen ergeben sich, sobald sie den Spieler sehen |
| tsprayfire | Terroristen schießen wild um sich |
| taimedfire | Terroristen schießen nur auf den Spieler |
| trunaway | Terroristen flüchten |
| rendspot | auf der Karte werden alle Terroristen markiert |
| showfov | Sichtfelder werden angezeigt |
| gundirection | Sie sehen, in welche Richtung NPCs zielen |
| route | Bewegungsrouten von Terroristen und Geiseln werden angezeigt |
| killthemall | alle NPCs sterben |
| killterro | alle Terroristen sterben |
| killhostage | alle Geiseln sterben |
| killrainbow | alle Mitglieder des Rainbow-Teams sterben |
| resetmeall | alle Cheats werden deaktiviert |

| NAME | OBJEKT |
|---|---|
| weaponinvsingularitycannon | Singulärkannone |
| ammoassaultrifle | Sturmgewehr-Munition |
| ammosniperrifle | Scharfschützengewehr-Munition |
| ammoflamethrower | Flammenwerfer-Munition |
| ammorocketlauncher | Raketenwerfer-Munition |
| ammoshotgun | Shotgun-Munition |
| ammopistol | Pistolen-Munition |
| ammoenergyrifle | Energiewaffen-Munition |
| ammolaserrifle | Laserwaffen-Munition |
| ammogrenadeframgent | Sprenggranate |
| ammogrenadetoxic | Gasgranate |
| ammogrenadeincendiary | Napalmgranate |
| ammogrenadesmoke | Rauchgranate |

*David Bergmann*

## HELFEN SIE ANDEREN SPIELERN MIT **IHREN TIPPS**

Wenn Sie in einem Spiel auf ein Easteregg, Cheats oder einen tollen Trick gestoßen sind, dann teilen Sie Ihr Wissen der Welt mit. Schicken Sie uns einfach eine E-Mail an tipps@pcpowerplay.de. Doch bevor Sie uns einen Tipp senden, sollten Sie folgendes beachten:

### FORMAT

Schreiben Sie Ihren Tipp in eine Textdatei im txt-Format und fügen Sie diese als Anhang der E-Mail bei. Außerdem sollten Sie einen Screenshot im Format »tif« oder »bmp« dazupacken, der Ihren Trick illustriert.

Falls Sie mehrere Dateien oder Spielstände einsenden, packen Sie am besten das ganze Bündel als Zip-Datei.

### LÖSUNGEN

Wir können grundsätzlich keine eingesandten Komplettlösungen abdrucken, da wir nur in speziellen Ausnahmefällen Lösungen anbieten. Daher ist die Gefahr zu groß, dass Ihr mit viel Liebe und Mühe erstellter Beitrag gar nicht veröffentlicht wird.

### WER ZUERST KOMMT ...

Falls wir inhaltsgleiche Tipps, Cheats oder Codes erhalten, zählt zuerst die Vollständigkeit und dann das Einsendedatum. Wir bitten also um Verständnis, wenn andere Leser schneller oder gründlicher waren.

### OHNE GEWÄHR

Unsere Cheat-Listen erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Außerdem empfehlen wir Ihnen generell Sicherungskopien von allen Dateien anzulegen, die Sie modifizieren möchten. Oder vor dem Cheaten den Spielstand zu speichern.

# WORLD OF WARCRAFT

Wohin als nächstes? **Unsere großen Karten der beiden Kontinente** enthalten alle Hauptstädte, die wichtigen Flugrouten und sogar Angaben, für welchen Level ein Gebiet geeignet ist. Damit sollten Sie künftig schneller Quests lösen können.

Legende
Gebiete
Loch Modan
Ödland
Sümpfe des Elends
Verwüstete Lande
Die sengende Schlucht
Die brennende Steppe
Dun Morogh
Wald von Elwynn
Duskwood
Gebirgspass der Toten Winde
Stranglethorn
Westfall

# WORLD OF WARCRAFT

**Bitte beachten Sie**: Unsere Karten laufen über den Bund in der Heftmitte, daher haben wir der besseren Übersicht wegen zwei gestrichelte Trennlinien gedruckt. Wenn Sie die Karten an den Linien zusammenkleben, geht kein Bereich verloren.

Legende
Gebiete
Hauptstadt
Städte
Mulgore
Desolace
Feralas
Tausend Nadeln
Die Marschen von Dustwallow
Un'Goro Krater
Silithus

# HARDWARE FÜR SPIELER

Willkommen zur neuen Ausgabe unseres Hardwareteils! **In Zusammenarbeit mit dem renommierten Testcenter des PC-Fachmagazins »Chip«** versorgen wir Sie mit fundierten Berichten aus den Bereichen Tests, Technik und Tipps.

**Liebe PC PowerPlay-Leser,**

guter Sound kann ganz entscheidend zur Atmosphäre einer virtuellen Welt beitragen – und somit auch zum Spaß, den Sie mit dem Spiel letztendlich haben. Doch leider wird in unserer grafikgeilen Welt die akustische Seite gerne vernachlässigt. Das finden wir schade; und stellen Ihnen deshalb gleich 18 meist empfehlenswerte Boxensets für den PC vor.

Ein Mitgrund für die durchwachsene Popularität des Wohlklangs mag auch die verwirrende Vielfalt an Standards gerade im Surround-Bereich sein. Deshalb bringen wir Ihnen in einem extra-ausführlichen Special das Thema »Surround-Standards« näher, nach dessen Lektüre Sie garantiert selbst ein Experte in Sachen 3D-Sound sind.

Ganz allgemein ist uns, um Sie richtig beraten zu können, die Qualität der Tests wichtig. Für die richtige Beurteilung von Hardware spielen immer zwei Dinge zusammen: die subjektiven Eindrücke eines erfahrenen Redakteurs sowie eine möglichst große Sammlung objektiver Test- und Messwerte. Doch Letzteres ist extrem aufwändig und teuer: Allein ein gutes Messgerät für TFT-Bildschirme kostet einen mittleren fünfstelligen Euro-Betrag.

## Die Kompetenz-Allianz: PC PowerPlay kooperiert mit dem Chip-Testcenter

Um Ihnen den idealen Mix aus Redakteurs-Subjektivität und unbestechlichen Messergebnissen bieten zu können, kooperieren wir intensiv mit dem renommierten Chip-Testcenter in München. Dort sitzen in einem der angesehensten Hardware-Labors Europas sieben Redakteure am insgesamt 500.000 Euro teurem Mess-Equipment, um im Jahr rund Eintausend Produkte auf Herz und Transistor zu testen. Professioneller können essenzielle Daten für eine Kaufentscheidung jedenfalls kaum ermittelt werden – wenn wir Ihnen aufgrund der Chip-Daten eine Empfehlung aussprechen, können Sie die ruhigen Gewissens befolgen.

Doch nicht nur im Chip-Testcenter, sondern auch in der Redaktion wird einiges an Hardware getestet. So jagen wir zum Beispiel alle getesteten Grafikkarten durch einen sorgfältig ausgewählten Benchmark-Parcours. Der deckt ein großes Spielespektrum ab – denn was helfen dem Strategen oder Rollenspieler schon seitenweise **Doom 3**-Messwerte. Darüber hinaus haben nicht nur echte Mäuse prinzipiell wenig in einem Labor zu suchen. Wir testen die Nager deshalb ebenso wie Lenkräder,

### GENAU ERKLÄRT: DER PC POWERPLAY **HARDWARE-WERTUNGSKASTEN**

**Das Testobjekt**: Der exakte Name des getesteten Geräts.

**Allgemeine Angaben**: Um welche Art von Hardware handelt es sich, wie teuer ist sie (mittlerer Händlerpreis), von wem kommt sie und wo finde ich im Internet zusätzliche Informationen.

**Einzelwertungen**: So gut schlägt sich das getestete Gerät in den einzelnen Disziplinen, aufgeteilt in einer Skala von 0 bis 100 Punkten.

**Preis/Leistung:** Wie gut sind Qualität und Leistung (in Schulnoten) in Relation zum Kaufpreis? Eine wichtige Angabe für all diejenigen, denen nicht unbedingt nur das Teuerste und Beste gut genug ist.

**Bestenliste**: So reiht sich das Gerät in die Liste aller bisher getesteten Modelle gleicher Kategorie ein.

**Fazit**: Das Ergebnis des Tests – inklusive Stärken, Schwächen und Besonderheiten – nochmal in kurzer Form zusammengefasst.

**Die Endwertung**: Ergibt sich aus den gewichteten Ergebnissen der Einzeldisziplinen und erfolgt unabhängig vom Kaufpreis.

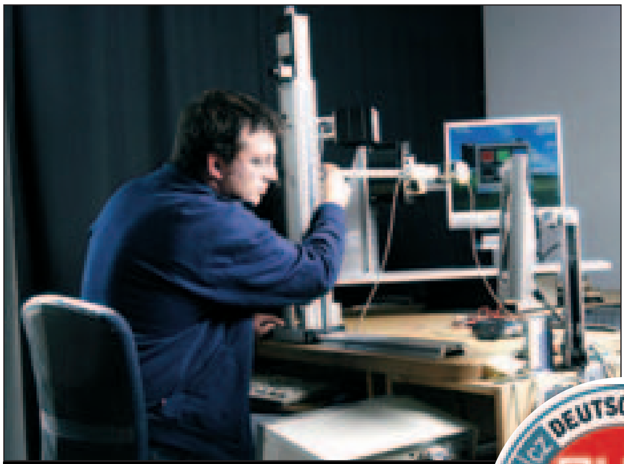
**DRIVING FORCE PRO**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Typ | | | FF-Lenkrad |
| ca. Preis | | | 120 Euro |
| Hersteller | | | Logitech |
| Internet | | | www.logitech.de |
| **EINZELWERTUNGEN** | | | |
| Praxistest | (50%) | ■■■■■■■■■□ | 91 |
| Ergonomie | (20%) | ■■■■■■■■■□ | 87 |
| Ausstattung | (20%) | ■■■■■■■■■□ | 90 |
| Verarbeitung | (10%) | ■■■■■□□□□□ | 50 |
| Preis/Leistung | | | Sehr gut |
| Bestenliste | | | Platz 1 (von 11 getesteten Lenkrädern) |

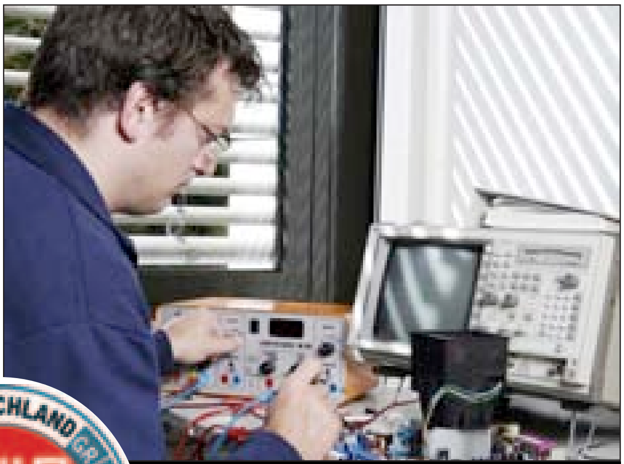
**FAZIT**

»Seltsam ist es schon: Ein für die PS2 konstruiertes Lenkrad wird zur Referenz auf dem PC. Doch das Driving Force Pro funktioniert halt einfach besser als die versammelte Konkurrenz.«

**86**



Mit diesem rund 50.000€ teuren **Monitor-Messgerät** decken wir selbst kleinste Bildfehler auf.



**Elektrische Spannungsmessungen** gehören bei vielen Produktkategorien zum Standardprozedere.

Im rund 200 Quadratmeter großen **Chip-Testcenter** stapeln sich die Geräte bis unter die Decke – kein Wunder bei rund 1.000 Tests im Jahr.

Im **redaktionseigenen Testlabor** stehen bis zu fünf Plattformen für ausführliche Tests von Grafikkarten & Co. zur Verfügung.

Gamepads, Joysticks und Tastaturen vornehmlich im harten Alltagsbetrieb eines Spieleredakteurs.

Damit bei den Tests nichts dem Zufall überlassen bleibt, verwenden wir bei den insgesamt vier Test-PCs (plus Uralt-PC für »wie gut läuft's auf alten Kisten«-Tests) nur edle, als Referenzen anerkannte Standardkomponenten: Mainboards von Asus, Abit und Aopen, 485-Watt-Netzteile von Enermax, Speicher von Kingston, Corsair und TwinMOS, DVD-Laufwerke von Plextor, Festplatten von Samsung sowie Soundkarten von Creative.

## Unser Testsystem im Detail

Um einzelne Produkte innerhalb ihrer Kategorie tadellos miteinander vergleichen zu können, haben wir uns ein aufwändiges, dennoch einfach nachzuvollziehendes Testsystem ausgedacht. Die Gesamtwertung (im gleichen 100er-System wie bei den Spieletests) ergibt sich aus vier unterschiedlich gewichteten Einzelwertungen. Die variieren je nach Art des Gerätes, um der jeweiligen Produktsparte bestmöglich gerecht zuwerden – so würden etwa für Grafikkarten zutreffende Einzelwertungen bei Joysticks oder DVD-Brennern überhaupt keinen Sinn machen. Nachfolgend eine Tabelle mit den für jede Geräteklasse zum Zuge kommenden Einzelwertungen samt ihrer Gewichtung.

*Michael Galuschka*

## ALLE TEST-EINZELWERTUNGEN IM ÜBERBLICK

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Boxensysteme** | Klangtest 50% | Pegelfestigkeit 20% | Ausstattung 20% | Bedienung 10% |
| **DVD-Brenner** | Brennleistung 40% | Leseleistung 30% | Kompatibilität 20% | Technik 10% |
| **DVD-Laufwerke** | Leistung DVD 45% | Leistung CD 35% | Ausstattung 10% | Lautstärke 10% |
| **Gamepads** | Praxistest 50% | Ergonomie 20% | Ausstattung 20% | Verarbeitung 10% |
| **Grafikkarten** | Leistung 50% | Bildqualität 25% | Technik 15% | Ausstattung 10% |
| **Joysticks** | Praxistest 50% | Ergonomie 20% | Ausstattung 20% | Verarbeitung 10% |
| **Komplett-PCs** | Leistung 30% | Komponenten 20% | Ausstattung 20% | Verarbeitung/Aufbau 30% |
| **Kopfhörer/Headsets** | Klangqualität 60% | Tragekomfort 20% | Ausstattung 10% | Verarbeitung 10% |
| **Lenkräder** | Praxistest 50% | Ergonomie 20% | Ausstattung 20% | Verarbeitung 10% |
| **Mainboards** | Leistung 30% | Stabilität 30% | Ausstattung 30 % | Service 10% |
| **Mäuse** | Praxistest 50% | Technik 10% | Ergonomie 20% | Ausstattung 20% |
| **Mauspads** | Praxistest Spiele 60% | Praxistest Office 10% | Ergonomie 20% | Verarbeitung 10% |
| **Prozessoren** | Spieleleistung 50% | Arbeitsleistung 20% | Technik 20% | Kosten 10% |
| **S-ATA Festplatten** | Transferrate 40% | Zugriffszeit 30% | Lauststärke 15% | Praxistest 15% |
| **Soundkarten** | Klangqualität 40% | Spielegeschw. 25% | Technik 20% | Ausstattung 15% |
| **TFT-Monitore** | Bildqualität 40% | Spieletauglichkeit 25% | Ergonomie 20% | Ausstattung 15% |

## SCHREIBEN SIE UNS

Demnächst führen wir eine neue Rubrik ein, in der wir uns regelmäßig den Problemen rund um Spiele-PCs widmen. Falls Sie dazu – ob in Form einer Frage oder nützlicher Tipps – etwas beitragen wollen, dann schreiben Sie uns an folgende Adresse:

**CyPress GmbH**
**Redaktion PC PowerPlay**
**Hardware**
**Max-Planck-Straße 13**
**97204 Höchberg**

Oder schicken Sie eine E-Mail an

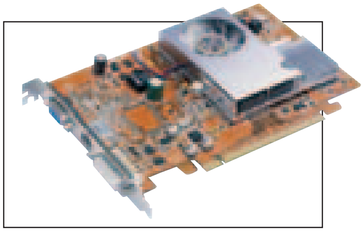
**hardware@pcpowerplay.de**

– wir freuen uns schon auf Ihre Anregungen, Fragen oder einfach Gedanken rund um die Hardware-Welt!

# HARDWARE NEWS

## ATI RADEON X700 LE

Ati erweitert sein Angebot der X700er-Reihe nach unten um eine abgespeckte Version: Karten mit dem X700 oder X700 LE bezeichneten Chip sind mit 128 MByte Speicher, DVI-Port sowie einem TV-Ausgang ausgestattet. Die Taktraten liegen mit 400 MHz Chip- sowie 700 MHz Speichertakt spürbar niedriger als beim X700 Pro (420/860 MHz). Der Straßenpreis ist aber mit etwa 170 Euro im Schnitt nur 10 Euro günstiger.
**Hersteller: Ati**
**Termin: erhältlich**

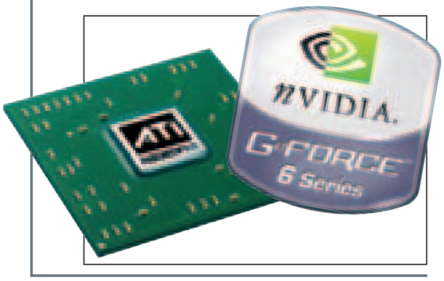


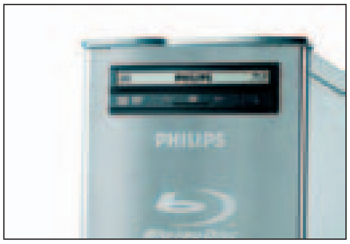
## KONSOLENFEELING AM PC

Trotz der großen Menge an speziellen PC-Gamepads sind sich viele Spieler einig: Der Controller zu Sonys Playstation 2 bleibt die komfortabelste Bedienmöglichkeit für rasante Sport- und Actionrennspiele. Aufmerksame Hersteller lösen das Kompatibilitätsproblem mit Adaptern, die den Betrieb der Pads mit einem Kabel über den USB-Port erlauben – inklusive Vibrationseffekt. Der jüngste Vertreter ist der Gamepad Converter von Speed Link für etwa 13 Euro. Über eine Box erlauben die Super Dual Box von Mayflash und Pearls PS2-PC USB-Converter jeweils den Anschluss von zwei Controllern (beide ca. 20 Euro). Wer hingegen den Gamecube-Controller bevorzugt, wird auch fündig: etwa mit dem USB Gamecube, ebenfalls von Mayflash (www.gamefreax.de).
**Hersteller: Speed Link / Mayflash / Pearl**
**Termin: erhältlich**

## ATI RADEON X300 GEGEN NVIDIA GEFORCE 6200 TC

Ati und Nvidia haben mit der Radeon X300 samt Hypermemory-Technologie und der Geforce 6200 Turbocache zwei neue Einsteigermodelle vorgestellt. Das gemeinsame Merkmal beider Grafikkarten ist die als Memory Sharing bezeichnete neue Speicheradressierung. Auf den Karten selbst befindet sich nur noch wenig RAM, meist 16 oder 32 MByte. Wird mehr benötigt, greift der Chip auf den Hauptspeicher des PC zurück. Das macht die Karten billiger, aber auch langsamer als die bereits bekannten X300- und 6200-Modelle. Für Spieler ist das Doppel daher eher ungeeignet.
**Hersteller: Ati / Nvidia**
**Termin: 1. Quartal 2005**




## PHILIPS-BRENNER MIT BLU-RAY-UNTERSTÜTZUNG

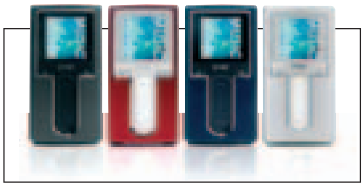
Philips hat einen neuen Brenner-Prototypen vorgestellt, der neben CD und DVD auch die kommende Blu-ray-Disc lesen und beschreiben kann. Mit der neuen Technologie können auf einer Scheibe rund 25 GByte an Daten untergebracht werden, was in etwa der mehr als fünffachen Kapazität einer herkömmlichen einschichtigen DVD entspricht. Das Ende der Fahnenstange ist laut der Blu-ray Disc Association noch lange nicht erreicht. Mit bis zu acht beschreibbaren Schichten sollen in ein paar Jahren Kapazitäten bis zu 200 GByte möglich sein.
**Hersteller: Philips**
**Termin: 2. Halbjahr 2005**

## NULL-PIXELFEHLER-GARANTIE AUF TFTS

Der südkoreanische Hersteller Samsung hat den Käufern seiner LCD-Monitore eine sechsmonatige Garantie für ein Display mit null Pixelfehlern angeboten – allerdings bislang nur in Südkorea. Da es mit den derzeitigen Fertigungsmethoden schwierig ist, die Monitore komplett fehlerfrei zu halten, liegt die übliche Toleranzgrenze bei bis zu sechs Pixelfehlern pro Bildschirm. Ob die außergewöhnliche Garantie in nächster Zeit auch in Deutschland gewährt wird, ist noch nicht bekannt.
**Hersteller: Samsung**

## SHUTTLE CR40 DVD-BRENNER

Mit dem Dual-Layer-fähigen CR40 stellt Shuttle einen DVD-Brenner vor, der optisch ganz auf die eigenen Barebone-PCs zugeschnitten ist. Dual-Layer-DVDs brennt der CR40 in 4-facher Geschwindigkeit, übliche DVD-R werden in 16-facher Geschwindigkeit beschrieben. Der CR40 kostet 99 Euro und ist bereits verfügbar.
**Hersteller: Shuttle**
**Termin: erhältlich**



## IRIVER H10

Iriver, der neben Creative und Apple wichtigste Hersteller von MP3-Playern, präsentiert mit dem H10 seinen ersten iPod Mini-Konkurrenten. Diesem voraus hat der Winzling ein Farbdisplay sowie eine größere Festplatte (5,0 GByte). Neben dem reinen Musik hören können damit Textdateien gelesen und Bilder betrachtet werden. Inklusive integriertem Radio hat der Player eine unverbindliche Preisempfehlung von 299 Euro.
**Hersteller: Iriver**
**Termin: erhältlich**

## GEFORCE 6200 UND 6600 AUCH FÜR AGP

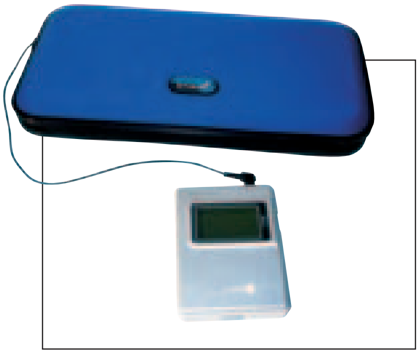
Die bislang exklusiv für PCI-Express erhältlichen Einsteigergrafikkarten von Nvidia kommen anscheinend auch für Motherboards mit dem nach wie vor weit verbreiteten AGP-Port. Offiziell bestätigt hat Nvidia das noch nicht, aber der taiwanesische Hersteller Palit hat auf seinen Webseiten bereits ein entsprechendes Produkt vorgestellt.
**Hersteller: Nvidia**
**Termin: 2. Quartal 2005**

## SHUTTLE XPC SB95PV2

Der neueste Barebone aus dem Hause Shuttle ist der erste Mini-PC, der auf den Intel 925XE Chipsatz aufsetzt. Dadurch kann der Rechner auch mit Prozessoren mit dem Front Side Bus von 1033 MHz bestückt werden – wie etwa dem mit 3,46 GHz getakteten Pentium 4 Extreme Edition. Das integrierte Mainboard unterstützt außerdem x16-PCI-Express, schnelles DDR2-533-SDRAM, Raid, 7.1-Sound und zusätzlich eine x1-PCI-Express-Karte. Shuttle verlangt 460 Euro für das schlanke Gerät.
**Hersteller: Shuttle**
**Termin: erhältlich**

## TDK OUTLOOK STEREO

Mit dem Outlook Stereo bringt TDK ein unübliches CD-Etui auf den Markt. Neben Platz für 24 Silberlinge sind zwei Lautsprecher integriert, die mit immerhin vier Watt Ausgangsleistung den Kopfhörer ersetzen. CD-Walkman, MP3-Player und Konsorten können einfach mit dem integrierten Miniklinken-Kabel an das in drei Farben erhältliche Gerät angeschlossen werden. Betrieben wird das Ganze mit vier Mignonbatterien, die bei optimalen Einsatzbedingungen für über 24 Stunden Musikgenuss sorgen sollen. Der Kostenpunkt liegt bei gut 20 Euro.
**Hersteller: TDK**
**Termin: erhältlich**



## Z-BOARD-SET FÜR WOW

Bigben erweitert kontinuierlich sein Angebot an Tastenfeldern für die pfiffige Wechseltastatur Z-Board. Jetzt wurde ein spezielles Layout für World of WarCraft entwickelt, das noch im ersten Quartal erscheinen soll. Das Layout selbst gibt sich relativ konventionell, doch dafür entschädigt die gleiche Artwork wie auf dem Cover unserer Ausgabe Januar 2005. Der Preis liegt bei 25 Euro.
**Hersteller: Bigben | Termin: 1. Quartal 2005**

## INTEL PRÄSENTIERT 600ER-SERIE VOM PENTIUM 4

Intel legt bei seiner neuen Pentium-4-600-Serie viel Wert auf neue Features. Der Level-2-Cache des auf dem Prescott-2M-Kern aufsetzenden Chips wurde auf 2,0 MByte angehoben, außerdem hat Intel neue Stromspartechnologien und den prozessoreigenen Virenschutz EDB implementiert. Dieser schützt das System vor Pufferüberläufen. Bei den Taktraten der Prescott-CPU wird es auch in Zukunft keine großen Steigerungen geben. Im weiteren Jahresverlauf wird man sich bei Intel auf Prozessoren mit Zwei-Kern-Technologie konzentrieren, die aber zunächst im Serverbereich ihren Einsatz finden werden.
**Hersteller: Intel**
**Termin: 1. Quartal 2005**

## HARDWARE-TICKER

### Abgespeckte P4s für PC-Hersteller

Still und leise hat Intel neue P4-Prozessoren eingeführt. Der Pentium 4 505 mit 2,66 GHz und der Pentium 4 515 mit 2,93 GHz haben einen Front Side Bus von nur 533 MHz (statt der üblichen 800 MHz) und kommen ohne Hyper-Threading-Technologie aus. Die Prozessoren sind für Komplett-PCs gedacht.

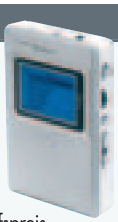
### Dual-Layer Brenner mit 6-facher Geschwindigkeit

Pioneer hat in Japan mit dem DVR-A09 den ersten DVD-Brenner vorgestellt, der doppelschichtige DVDs mit bis zu 6-facher Geschwindigkeit beschreiben kann. Konkurrent Plextor hat den Käufern seines PX-716A ein Firmware-Update in Aussicht gestellt, welches das derzeit mit 4-fachem Tempo brennende Gerät aufwertet.

### Taiwan: Gefälschte AMD-CPUs im Umlauf?

Bei einer Razzia in einer taiwanesischen Firma beschlagnahmte die Polizei 60.000 gefälschte Prozessoren vom Typ Athlon XP und Athlon 64. Ob und wie viele der eigentlich defekten und für die Verschrottung bestimmten Bauteile im Umlauf sind, ist unklar; angeblich haben rund eine Million Chips die Firma verlassen.

### Creative senkt Preis für MP3-Player



Gute Nachricht für alle Musikfreunde: Creative hat den empfohlenen Verkaufspreis seines MP3-Players Zen Touch von 290 auf 240 Euro gesenkt. Der Straßenpreis sank dementsprechend auf bis zu knapp 200 Euro.

# DAS KLINGT GUT: **BOXENSYSTEME IM TEST**

Lautsprecher sind die **akustische Schnittstelle zwischen PC und Mensch**. Soll ein Spiel guten Sound haben, sind sie die entscheidende Komponente. Wir haben 20 Boxensets getestet und entwirren die verschiedenen Soundstandards.

Der Boden zittert. Die Wände wackeln. Ein Erdbeben! Allerdings nur ein akustisches: Wenn der 25-Zentimeter-Woofer sein Bestes gibt, dann wird ein Spiel erst so richtig lebendig. Doch obwohl PC-Sound in den letzten Jahren sprichwörtlich spürbare Fortschritte gemacht hat, führt er zwischen Grafik-Gier und Multiplayer-Manie oft genug ein unverdientes Schattendasein. Dabei trägt eine wohl tönende Klangkulisse maßgeblich zur Atmosphäre bei und ist mitverantwortlich dafür, ob einem ein Titel Spaß macht oder nicht – oft, ohne dass sich der Spieler dessen bewusst ist.

## KLANG-DREIKAMPF

Ihren Anteil am akustischen Fortschritt haben alle Komponenten der Klangkette gleichermaßen. Die Effekte und Musikstücke in Spielen werden ebenso beständig besser wie Soundkarten und Boxensysteme. Diverse Standards, besonders im Surround-Bereich, sorgen zudem dafür, dass die Qualitäten von Soft- und Hardware auf breiter Front zur Geltung kommen.

Der Einsatzzweck eines Lautsprechersystems lässt sich üblicherweise in drei Kategorien aufteilen: Spiele, (DVD-)Filme und Musik. Wobei sich die einzelnen Anforderungen durchaus überschneiden: In Spielen und Filmen sollen Effekte brachial rüberkommen, der Subwoofer ist besonders gefordert, der Pegel darf auch ruhig etwas nach oben gehen. Bei Musik hingegen kommt es auf einen harmonischen Frequenzgang, eine gute Raumabbildung und allgemein viel »Gefühl« an – Kriterien, die teilweise sogar denen eines guten Effekt-Boxensystems leicht widersprechen.

## WEGWEISER ZUM PASSENDEN BOXENSYSTEM

Auch Sie wollen Ihre alten Billigböxchen endlich ausrangieren und sich ein neues, besseres Lautsprecherset zulegen? Und würden dieses Vorhaben aufgrund des unüberschaubaren Angebots an Marken, Modellen, Preisen und Standards am liebsten gleich wieder aufgeben? Kein Grund zur Verzweiflung: Mit Hilfe dreier sehr einfacher Fragen (und den Antworten darauf) können Sie selbst die in Frage kommenden Systeme sehr stark einschränken.

### FRAGE 1: **Stereo oder Surround?**

Sicher, wer einmal wirklich gut gemachten Surround-Sound genießen durfte, kehrt nur ungern zu schnödem Stereo zurück. Greifen Sie aber dennoch nicht blind zu einem 5.1-System: Seine Vorteile müssen Sie erst mal nutzen können. Die hinteren Boxen richtig aufzustellen, ist in vielen Zimmern nicht einfach oder gar unmöglich. Und der unweigerlich anfallende Kabelwust ist nicht jedermanns Sache. Vor allem aber sollten Sie sich überlegen, wie oft Surround-Sound bei Ihnen überhaupt sinnvoll zum Einsatz kommen wird: Wer viele 3D-Shooter spielt und regelmäßig DVD-Filme guckt, nutzt ein 5.1-System eher aus, als wenn vornehmlich Strategietitel und MP3s aus den Boxen dröhnen.

### FRAGE 2: **50 oder 500 Euro?**

Oft stellt sich die Frage gar nicht, wenn das zur Verfügung stehende Budget stark eingeschränkt ist. Oder zwar Geld vorhanden wäre, man aber bewusst nur einen bestimmten Betrag ausgeben will. Genauso oft will man aber einen Kauf weniger am Preis, sondern eher an der gewünschten Qualität des Produktes ausrichten. Und da die Wenigsten wissen, welche Qualität man für welchen Preis erwarten darf, haben wir uns bei den Boxentests auch nicht auf bestimmte Preisgruppen beschränkt, sondern testen von 25 bis über 400 Euro insgesamt 18 Sets in sämtlichen Preisklassen.

### FRAGE 3: **Auf welche Details lege ich besonders Wert?**

Sind Sie bei den ersten beiden Fragen zu einem Ergebnis gekommen, haben Sie die in Frage kommenden Systeme schon stark eingegrenzt. Dennoch können Sie selbst bei einem objektiv guten System noch einen Fehlkauf tätigen – oft liegt es am Detail. Überlegen Sie deshalb gut, welche Ihnen besonders wichtig sind: Muss die Anlage optisch was her machen? Das Design der Boxen schwankt von langweilig bis super-hip. Wollen Sie öfters mal über Kopfhörer den Sound genießen? Nicht jedes System hat einen passenden Anschluss. Oder ist Ihnen einfache Bedienung wichtig? Manche haben komfortable Fernbedienungen, bei anderen muss man für alles unter den Tisch zum Subwoofer kriechen.

*Michael Galuschka*

## INHALT


| | |
|---|---|
| Das kleine Surround-Einmaleins | S. 132 |
| Stereo-Boxensysteme im Test | S. 136 |
| Surround-Boxensysteme im Test | S. 138 |
| weitere Boxensysteme im Test | S. 140 |

# DAS KLEINE SURROUND-EINMALEINS

**Nur mit einer guten Soundkarte und vielen Boxen ist es nicht getan:** Wer seinem PC bestmöglichen 3D-Sound entlocken will, sollte sich auch in der verwirrenden Begriffswelt etwas auskennen. Wir klären auf.

Abseits von Grafikkarten-Gier und Prozessor-Protzerei spielen Soundkarte und Lautsprechersystem oft nur die zweite Geige. Hauptsache, es kommt was aus den Boxen raus und scheppert dabei nicht zu arg – damit geben sich viele schon zufrieden. Dass sie sich nur ungern näher mit dem Thema Sound am PC beschäftigen, liegt nicht zuletzt am Dickicht der vielen verschiedenen Standards, in dem man sich sehr leicht verirrt und prompt Geld für das falsche Produkt ausgibt.

### Das große Schweigen

Zur soundtechnischen Ratlosigkeit tragen nicht zuletzt mangelhafte Dokumentationen maßgeblich bei. Mehr als das Nötigste zum Thema ist in den Handbüchern von Boxen und Soundkarten – falls überhaupt vorhanden – selten zu finden, und auch das Spielemanual beschränkt sich meist auf ein lapidares »mit der Option 3D-Sound schalten Sie den 3D-Sound ein und aus.«

Die längst überfällige Rettung naht in Form der folgenden vier Seiten rund um Soundstandards, Anschlussvarianten und Technikkniffe. Dabei wollen wir uns bewusst auf Spiele konzentrieren und Themen wie Filme/DVDs, Musik und sonstige Anwendungen nur am Rande behandeln.

Die **Splinter Cell**-Reihe eignet sich vom Spielkonzept her vorzüglich für Surround-Sound.

### Vierfacher Nutzen

Bevor überhaupt etwas aus den Boxen schallen kann, muss der Sound erst mal ins Spiel hineinkommen. Dazu bedient sich der Audio-Programmierer einer Schnittstelle (API, Application Programming Interface) zwischen Software (Spiel) und Hardware (Soundkarte) – wie es im Grafikbereich etwa Direct 3D oder OpenGL darstellen. Im Soundbereich heißt die gebräuchlichste Direct Sound 3D.

Nützlich ist eine moderne API hauptsächlich auf vier Arten: Erstens bei der schlichten Erzeugung von Surround-Soundeffekten (»3D Positional Audio«), zweitens mit der Möglichkeit, jeder Schallquelle bestimmte atmosphäre- und realitätsfördernde Parameter zuzuweisen. Als drittes lassen sich bestimmte Soundumgebungen generieren (ein Tunnel oder eine große Halle). Und schließlich erledigt der Soundkartenchip all diese Arbeiten »in Hardware« und entlastet somit den Hauptprozessor.

## SOUND-STANDARDS IM ÜBERBLICK

Neben dem sanft entschlafenen A3D (siehe Seite 134) sind es derzeit folgende APIs, die im Spielebereich von Relevanz sind.

### DIRECT SOUND 3D (DS3D)

Wie das um einiges bekanntere Grafikmodul Direct 3D ist auch Direct Sound 3D ein Bestandteil von

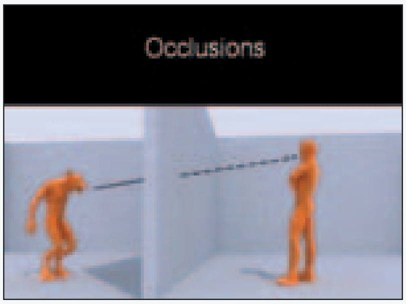
### DIE GRUNDLAGEN VON SURROUND-SOUNDEFFEKTEN

Links ein typisches Spielszenario mit 14 Soundquellen aus allen Richtungen (rote Punkte).

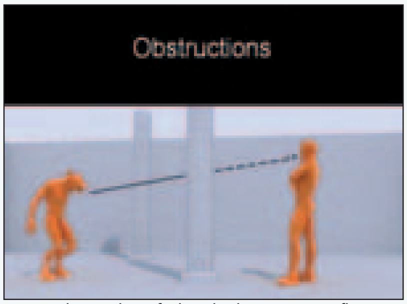
Rechts das zur Ortung herangezogene Prinzip des Pannings: Objekte bekommen in Relation zu ihrem Abstand vom Spieler einen Lautstärkewert pro Kanal zugewiesen. Das Lauter-Leiser funktioniert bei Direct Sound 3D aber nur innerhalb eines bestimmten Bereichs (im Bild der grüne Rasen). Beim Übergang des Objekts von der grünen in die braune Zone bleibt der Pegel entweder gleich oder geht sofort auf Null. Auch näher als einen Meter zum Objekt (gelbe Zone) sind mit DS3D keine Pegelschwankungen mehr möglich. Das beherrscht bislang nur MacroFX von der Sensaura-API.

## DIE DREI WICHTIGSTEN SURROUND-PARAMETER

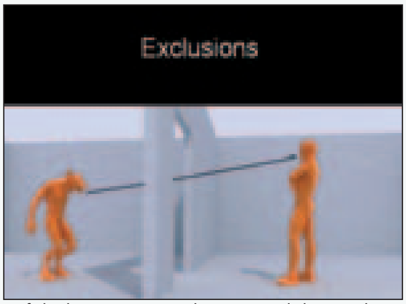
Occlusions, Obstructions und Exclusions sind die drei grundlegenden Einflüsse zur realistischen Veränderung von Umgebungssounds.



Ein Hindernis zwischen Objekt und Spieler dämpft den Sound (wird leiser, hat weniger Höhen).



Ein Hindernis dämpft den direkten Weg, Reflexionen erreichen den Spieler aber ungefiltert.



Auf direktem Weg erreicht ein Sound den Spieler unverändert, die Reflektionen werden gedämpft.

Microsofts DirectX-Paket. Nach heftigen Anlaufschwierigkeiten (fehlender Hardware-Support, fehlende Features) war DS3D erst ab DirectX 5 brauchbar, hat sich seitdem aber zum Quasi-Standard der Sound-APIs empor geschwungen. Die besonders seit dem Ableben von A3D zunehmende Beliebtheit hängt auch damit zusammen, dass (im Gegensatz zu D3D) so genannte Extensions, also Erweiterungen, zugelassen sind, wozu auch EAX gehört.

Das bedeutet, dass ein Audio-Programmierer ohne Angst vor Qualitätsverlust seine Sounds über die standardisierte DS3D-Schnittstelle erzeugen kann und somit praktisch jede Karte unterstützt. Darüber hinaus kann er dann, ebenfalls über DS3D, spezielle Features der jeweiligen Erweiterung nutzen.

### Stetige Fortschritte

Dass sehr viele Spiele inzwischen einfach nur noch DS3D nutzen, liegt an den stetigen Fortschritten, die es mit fast jeder DirectX-Version gemacht hat. So zum Beispiel verbesserte Panning-Algorithmen oder die Unterstützung von HRTF. Seit DirectX 7 kann der Entwickler dank eines so genannten Voice Managers die ganzen 3D-Soundströme endlich vernünftig verwalten – ein Feature, das schon lange vorher in A3D integriert war. Und in DirectX 8 kam schließlich der I3DL2-Support hinzu (siehe Glossar).

Bietet das Sound-Optionsmenü in Ihrem Spiel einfach nur »3D« oder »5.1-Surround« oder ähnliche nicht genauer definierte Bezeichnungen an, so handelt es sich in der Regel um DS3D.

### EAX

Das 1998 von Creative eingeführte EAX (ausgeschrieben Environmental Audio Enhancements, also Umgebungssound-Erweiterungen) gilt als Synonym und Nonplusultra für Surround-Sound in Spielen. Ein Image, das eigentlich nicht ganz gerechtfertigt ist. Denn es ist keine komplett eigene Sound-API, sondern nur eine DS3D-Erweiterung – und benutzt demzufolge auch die DS3D-Algorithmen zur 3D-Positionierung.

EAX zielt vielmehr, wie der Name schon sagt, darauf ab, Programmierern durch eine ganze Reihe von Effekten und Parametern zu ermöglichen, diese 3D-Sounds akkurat der Realität im Spiel anzupassen. Also beispielsweise ein hallendes und gleichzeitig dumpfes Klappern, wenn man auf einem Metallsteg durch einen engen Tunnel läuft.

EAX 1.0 vom Frühjahr 1998 war noch recht einfach gehalten und beschränkte sich größtenteils auf ein einfaches »Reverb«, also simple Schallreflexionen. Im Gegensatz zu A3D wurden die nicht in Echtzeit anhand der tatsächlichen Raumgeometrie berechnet, sondern einfach nur mit gesetzten Parametern (es waren gerade mal drei Stück und dazu 26 Presets) praktisch nachgeahmt.

### EAX wird erwachsen

Das 1999 nachgeschobene EAX 2.0 stockte kräftig auf: Über zwei Dutzend Parameter standen nun zur Verfügung, inklusive genauer Vorgaben für die wichtigen Occlusions, Obstructions und Exclusions.

EAX 1.0 und 2.0 wurden zwar von Creative entwickelt und zuerst von den eigenen Soundblaster-Live!-Karten genutzt, waren ansonsten aber frei benutzbar, weshalb auch andere APIs wie Sensaura oder A3D (und damit so ziemlich jede Soundkarte) EAX in einer oder beiden Varianten beherrschen.

## INTERVIEW MIT **KAI ROSENKRANZ** (PIRANHA BYTES)

Trotz seiner gerade mal erst 24 Lenze gehört Kai Rosenkranz schon zu den tragenden Säulen im Piranha-Bytes-Team. Das Multitalent ist unter anderem für den Audiobereich verantwortlich – auch in Gothic 3 wird ein Großteil der Musik und Effekte von ihm stammen.

**PC PowerPlay** Welchen Stellenwert hat der Sound fürs Spieldesign?

**Kai Rosenkranz** Einen sehr hohen. Ich würde ihn auf einer Ebene mit dem Visuellen ansiedeln – und das sage ich jetzt nicht nur, weil ich Musiker bin. Insbesondere beim Erzeugen der gewünschten Atmosphäre spielt der Sound seine Trümpfe aus.

**PC PowerPlay** Und wie bindet ihr die Abteilung »Musik und Effekte« in den Entwicklungsprozess ein?

**Kai Rosenkranz** Natürlich macht es Sinn, baldmöglichst damit zu beginnen. Doch in der frühen Phase der Entwicklung existiert noch kein umfangreiches Ausgangsmaterial, das darauf wartet, vertont zu werden. Ich würde deshalb viel für den Mülleimer produzieren.

Bei Gothic 3 gibt es eine kontinuierlich gepflegte Sound-Liste. Wenn neue Kreaturen oder Animationen entstehen, erweitert der Verantwortliche die Liste um das zu vertonende Objekt. Das sind dann Punkte wie »Sound für das Anziehen einer Rüstung«, auf deren Basis ich den zeitlichen Umfang der Arbeit abschätzen kann. Wie die Rüstungen genau klingen sollen, steht meist erst im letzten Drittel der Entwicklung fest, weshalb ich mit dem eigentlichen Erstellen der Samples sinnvollerweise abwarte.

**PC PowerPlay** Wer bestimmt denn die technischen Eckdaten des Sounds? Gibt es eine Zusammenarbeit mit den Hardware-Herstellern?

**Kai Rosenkranz** Die Unterstützung bestimmter Third-Party-Systeme (zum Beispiel EAX) wird sehr früh grob umrissen. Dann setzen wir uns mit einigen Herstellern zusammen, um sowohl den aktuellen Stand der Dinge als auch Ausblick auf kommende Technologien einzuholen. Das ermöglicht uns, die Entwicklung im Auge zu behalten, ohne viel Zeit in intensive Recherche stecken zu müssen.

Im Falle von Gothic 3 kann ich als ortsansässiger, fester Bestandteil des Teams meine Wünsche und Ideen, sowohl technischer als auch inhaltlicher Natur, schon sehr früh einbringen. Viele Entwickler haben im Soundbereich externe Freelancer engagiert. Da ist dieses Vorgehen fast unmöglich, weshalb die Soundroutinen meist ohne Mitwirkung der Audio-Designer entwickelt und erst sehr spät zum restlichen Programmgerüst hinzugefügt werden.

**PC PowerPlay** Deine Ansicht zum Surround-Sound?

**Kai Rosenkranz** Surround-Sound ist eine feine Sache und das Nonplusultra, wenn es darum geht, den Spieler in die Welt zu integrieren – so entsteht ein tolles Mittendrin-Gefühl!

Technisch zieht es einen Haufen Mehrarbeit nach sich, weshalb man schon genau überlegen muss, ob sich der Einsatz von Surround-Sound lohnt. Wir bei Piranha Bytes glauben das auf jeden Fall. Je mehr Spiele 3D-Sound adäquat unterstützen, desto begeisterter sind die Spieler. Ich freue mich jedenfalls schon auf den Moment, wenn Surround-Hardware so weit verbreitet ist, dass sie als Standard angesehen werden kann.

**PC PowerPlay** EAX setzte sich vor Jahren durch, da es dem Programmierer bei einfacher Handhabung schnell Ergebnisse bescherte.

**Kai Rosenkranz** EAX stellt mir eine Reihe toller Sound-Umgebungen zur Verfügung und ist als Schnittstelle sehr einfach zu handhaben. Mittels Schieberegler definiere ich Halleffekte und speichere sie als Preset ab. Außerdem kann ich für dieses Klang-Verhalten im Spiel Zonen definieren und leicht Übergänge zwischen einzelnen Zonen einbinden. Auch Hindernisse, die sich zwischen Schallquelle und dem virtuellen Ohr der Spielfigur befinden, werden brauchbar simuliert.

## GLOSSAR SOUNDBEGRIFFE

### 3D-Sound
Im Artikel verwenden wir die Begriffe 3D-Sound und Surround-Sound nebeneinander und meinen damit das Gleiche. Nimmt man es ganz genau, bedeutet echter 3D-Sound aber, dass man Töne auch von oben und unten orten kann. Dazu ist die aktuelle Technik in Verbindung mit Spielen aber noch nicht vernünftig in der Lage. Lediglich mit der Kombination aus HRTF und geschickt eingesetzter Reflexionen sind ganz dezente oben-unten-Effekte machbar.

### AC-3
Eine andere Bezeichnung für Dolby Digital. AC steht als Abkürzung für Audio Compression.

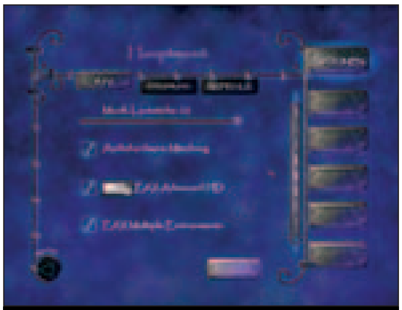
### AC97
Abkürzung für Audio Codec 97. Der AC97 ist eine (Intel-)Spezifikation für einfache Soundchips, wie sie in der Regel auf Mainboards zu finden sind. AC97 sieht dabei vor, dass einige Aufgaben (Synthesizer, Digital-Mix) vom Hauptprozessor übernommen werden.

### Panning
Panning ist das verbreitetste, relativ einfache Prinzip der Positionierung von 2D- und 3D-Sounds. Dabei wird jeder Schallquelle einfach eine Lautstärke pro Kanal zugeteilt. Anhand ihrer Mischung ortet das menschliche Ohr anschließend das zugehörige Objekt. Kommt zum Beispiel ein Motorengeräusch sehr leise aus dem rechten vorderen Lautsprecher und nur ein klein wenig lauter aus dem rechten hinteren, so entsteht der Eindruck, dass sich das Auto ein Stück rechts hinter einem und sehr weit weg befindet.

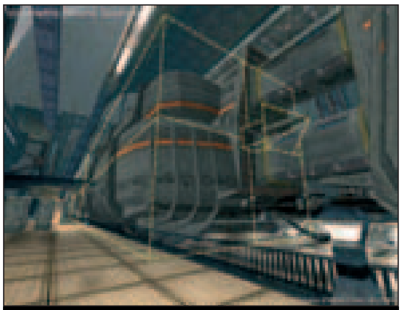
### HRTF
Abkürzung für Head Related Transfer Function. Fast alle 3D-Soundstandards benutzen das HRTF-Verfahren anstatt oder zusätzlich zum Panning zur 3D-Positionierung der Sounds. Dabei wird auf die Begebenheiten des menschlichen Kopfes beziehungsweise seiner Ohren Rücksicht genommen: Erreicht etwa eine Schallwelle das linke Ohr etwas später als das rechte (der so genannte Laufzeitunterschied), so »errechnet« das menschliche Gehirn in Abhängigkeit vom Laufzeitunterschied automatisch, dass die Soundquelle von rechts kommt. HRTF funktioniert prinzipbedingt vor allem bei Kopfhörern hervorragend.

### Crosstalk cancellation
Crosstalk ist ein unerwünschter Effekt beim HRTF-Prinzip: Ein zum Beispiel vom rechten Lautsprecher übertragener, eigentlich (nur) fürs rechte Ohr gedachte Sound wird auch vom linken Ohr gehört. Crosstalk cancellation versucht diese Effekte mit Hilfe bestimmter Algorithmen so gut wie möglich auszublenden.

### I3DL2
I3DL2 ist ein »offener« Standard, der von der IASIG, einer Vereinigung fast aller wichtigen Soundhardware-Hersteller, definiert wurde. I3DL2 ähnelt vom Funktionsumfang her sehr stark EAX 2.0 – benutzt ein Entwickler DirectX 8/9, kann er also Effekte auf EAX-2-Niveau integrieren, auf die alle DS3D-fähigen Soundkarten zugreifen können.



**Thief 3** gehört zu den wenigen Spielen mit halbwegs detaillierten 3D-Sound-Optionen.



Sensauras **ZoomFX** lässt große Objekte auch akustisch gewaltig erscheinen.

### Ohne Konkurrenz
Seit dem Ableben von A3D hat Creative bei den Sound-APIs eigentlich keine Gegner mehr, da alle verbleibenden auf DS3D aufbauen. Weil aber der letzte ernsthafte Konkurrent Sensaura seit 1999 immer besser wurde, musste Creative dennoch etwas tun: 2001 erschien mit dem Zusatz »Advanced HD« die EAX-Version 3.0. Sie stellte einen großen Sprung dar: Environment Morphing und Environment Panning erlaubten den Entwicklern deutlich höherwertige und authentische 3D-Sounds. Per Morphing können zwei unterschiedliche Parameter-Zonen miteinander vermischt werden. Wenn etwa der Spieler aus einem Tunnel ins freie Land kommt, wechselt die Soundcharakteristik nicht sprungartig, sondern sanft vom Widerhall zur reflexionsarmen Umgebung.

Environment Panning wiederum sieht vor, nur für bestimmte Reflexionen die Parameter zu vergeben. Steht zum Beispiel ein brüllendes Monster auf einer ebenen Fläche vor dem erwähnten Tunnel, dann lässt sich extra für die Reflexionen der tunnelübliche Hall vorgeben.

Mit der aktuellsten, ein knappes Jahr alten Version 4.0 fallen die Fortschritte wieder etwas bescheidener aus. Hier ist vor allem Multiple Environments zu nennen, das für einen definierten räumlichen Bereich gleich mehrere akustische Umgebungen simulieren kann und somit Objekte noch besser ortbar macht.

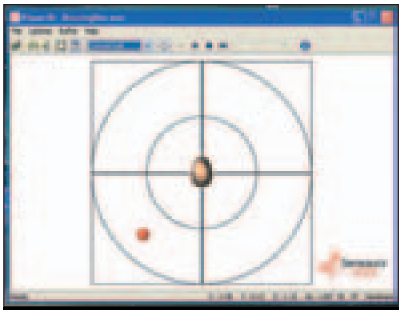
## SENSAURA
A3D tot, EAX 1.0/2.0 in die Jahre gekommen – zumindest für Anbieter hochwertiger Soundkarten sähe die Welt ohne »überparteiliche« Sound-APIs trostlos aus. Derzeit sind es hauptsächlich zwei, die eine Rolle spielen: Sensaura und Qsound.

Dabei hat Sensaura sowohl technisch als auch erfolgsmäßig die Nase vorn. Gegenüber DS3D weist es einige zusätzliche Funktionen auf und ist dadurch auf dem neuesten Stand. So kann es zum Beispiel mit Multidrive 5.1 hochwertigen, »echten« (also inklusive Center-Support) 5.1-Surround-Sound bieten, selbst 6.1- und 7.1-Konstellationen werden bereits unterstützt.

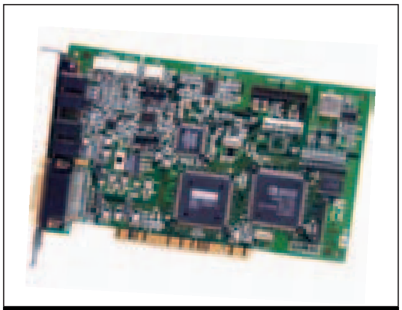
### Und es hat Zoom gemacht
Mit MacroFX können Geräusche auch näher als einen Meter zum Spieler noch ihren Schallpegel variieren, wodurch ein Makel von DS3D umgangen wird. Während Entwickler für MacroFX keinen Extraaufwand betreiben brauchen, müssen sie für ein anderes Sensaura-Feature, ZoomFX, die Spiele speziell dafür anpassen. ZoomFX behebt die Schwäche von DS3D (und 3D-Sound im Allgemeinen), dass Schallquellen immer nur als Punkte behandelt werden. Das ist etwa bei einer Dampflok okay, wenn sie sich weit weg vom Hörer befindet. Fährt sie aber sehr nahe vorbei, verfälscht eine punktförmige Soundquelle den akustischen Eindruck deutlich. ZoomFX löst diese Problem, in dem es große Objekte auch als solche definiert und die verschiedenen Geräusche dieses Objekts (bei der Lok zum Beispiel das Zischen des Dampfes, das Rattern der Räder, den Kessel) darauf verteilt.

Ein ähnliches Prinzip namens Volumetric Sound hatte übrigens schon Aureal in sein A3D 3.0 integriert. Unseres Wissens nach gab es aber kein einziges Spiel, das Volumetric Sound nutzte.

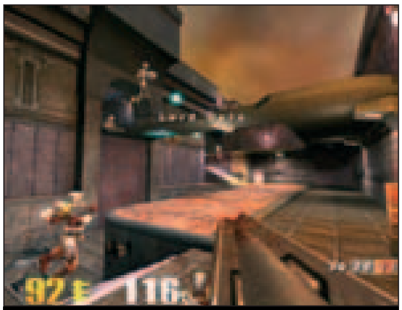
## A3D: DER VERGESSENE PIONIER
Ende der 90er-Jahre war Creatives EAX zwar der bekannteste, beileibe aber nicht beste oder gar einzige Sound-Trend. Die 1996 gegründete Aureal Semiconductor sorgte schon vorher für Furore. Man entwickelte einen digitalen Soundprozessor (DSP), der echtes 3D-Audio ermöglichte. Und zwar per



Der **Sensaura-Player** ist eine einfache, aber beeindruckende interaktive Surround-Demo.



Die Diamond **Monster Sound** unterstützte als erstes Vierkanal-Sound in Hardware.




Quake 3 unterstützte zuerst nur **A3D**, was id per Patch aber schnell wieder aufhob.

Hardware mittels einer eigenen API (Schnittstelle) namens A3D, um so Microsofts zur damaligen Zeit unbrauchbares DirectSound 3D zu umgehen.

### Mühsamer Anfang

Know-How und Technologie waren vorhanden, doch das Design des eigentlichen Chips gestaltete sich sehr schwierig. Als Mitte 1997 mit der **Diamond Monster Sound** die erste A3D-Karte auf den Markt kam, setzte man deshalb auf die Kombination aus zugekauften DSPs und Codecs von Analog Devices sowie einem Diamond-eigenen Chip als Controller.

Der Erfolg hielt sich in Grenzen: Die **Monster Sound** war nicht nur teuer (rund 200 Euro), sondern musste auch auf die damals noch wichtige Soundblaster-Kompatibilität verzichten. Wenn also keine zusätzliche SB-Karte im Rechner steckte, blieben alle DOS-Spiele stumm.

### Wachsender Erfolg

Doch der Anfang war gemacht. Schnell legte Aureal ordentlich nach: A3D 2.0 wurde angekündigt und mit dem Vortex ein verbesserter (inklusive Soundblaster-Pro-Support) und billigerer Soundchip auf den Markt gebracht. Da erst wenige ein Surround-Boxenset rumstehen hatten, steckte Aureal per HRTF viel Arbeit in den Raumklang-Eindruck mit nur zwei Lautsprechern oder einem Kopfhörer. 1998 stiegen die Gesamtverkaufszahlen an A3D-Karten deshalb schnell auf deutlich über eine Million; bis zu 15 Hersteller boten schließlich Modelle mit dem Vortex-Chip an.

1999 folgten der Vortex 2, der zusammen mit A3D 2.0 und später auch 3.0 Aureals technische Führung festigte. Hinzu kam vor allem das »Wavetracing«, das in Echtzeit die von einer Schallquelle ausgehenden einfachen Reflexionen berechnete – und zwar in Abhängigkeit von 3D-Geometrie und Oberflächenbeschaffenheit eines Raumes.

### Schleichender Niedergang

Obwohl einige »Große« im Soundkarten-Business Vortex-2-Karten anboten (unter anderem Terratec, Diamond, Turtle Beach und Videologic), begann ab Ende 1999 langsam der Niedergang von Aureal. Wie beim ähnlich gelagerten Fall von 3Dfx kamen mehrere Faktoren zusammen. So liefen die Geschäfte einfach schlecht: Zum einen waren für A3D Lizenzgebühren fällig. Zum anderen ließ sich die fortschrittlichere Technik zu selten in tatsächlich besseren Spieleklang ummünzen – und das bei vermehrtem Aufwand für die Sound-Programmierer.

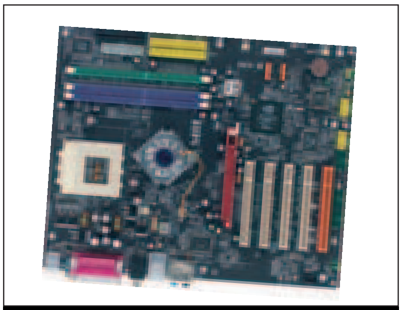
Vor allem aber hatte man gegen die übermächtige und sehr aggressiv agierende Konkurrenz von Creative keine wirkliche Chance. Als es Aureal eh schon sehr schlecht ging, wurden sie auch noch mit einer Patent-Rechtsklage attackiert. Man gewann zwar, doch die Schlacht vor Gericht zehrte die letzten Geldreserven auf. Im September 2000 gab Creative Labs bekannt, die Überreste von Aureal aufzukaufen. Eine weitere innovative Hightech-Schmiede war damit Geschichte.

## DICHTUNG UND WAHRHEIT: DOLBY AM PC

### Dolby Digital 5.1

Beim Thema Sound kommen Xbox-Spieler gerne ins Schwärmen: »Dolby Digital 5.1 in Echtzeit! Das ist das mit Abstand Beste, was es gibt!« Kontert der PC-Spieler: »Das können wir mit Nvidias Nforce 1/2 auch.« Beide haben Recht und Unrecht zugleich.

Zwar beherrscht der Nforce/Xbox-Chipsatz mit Hilfe von DICE (Dolby Interactive Content Encoding) bisher tatsächlich als einziger die Echtzeit-Enkodierung von interaktivem Material in Dolby Digital. Das heißt ober noch lange nicht, dass damit eine neue Sound-Dimension erreicht wäre.



Nvidias **Soundstorm**-Technik (Nforce 1/2) beherrscht DD-Kodierung in Echtzeit.

In der Praxis bedeutet das nämlich eher eine schlichte Umwandlung. Denn die Spiele-Sounddaten an sich werden von Nvidia eben nicht von Anfang an in DD 5.1, sondern per Sensaura (und damit DS3D) bereitgestellt – durch das Enkodieren aber halt (wahlweise) digital abgegriffen. Nforce 1 und 2 gehören zwar zu den besseren APUs, allein die DD-Ausgabe bedeutet so gesehen aber nicht wirklich revolutionäres.

Behauptet ein PC-Spiel auf der Packungsrückseite, unabhängig von irgendwelchen Chipsätzen in Dolby Digital zu tönen (Electronic Arts macht das zum Beispiel gerne), so bedeutet das schlicht, dass nicht-interaktive Szenen (Filmausschnitte, Zwischensequenzen) so kodiert wurden.

### Dolby Pro Logic/Pro Logic II

Mit einem entsprechenden Decoder (und den passenden Lautsprechern) kann jedes Stereosignal in Dolby Surround umgewandelt werden. Richtig Spaß und Sinn macht das aber kaum. Hinten steht nur ein frequenzbeschnittener Monokanal zur Verfügung, und der Subwoofer wird nicht mit eigenen Bass-Signalen gefüttert. Außerdem sollte für annehmbare Qualität das Spiel extra Dolby-Surround-codiert worden sein – was aber selten der Fall ist.

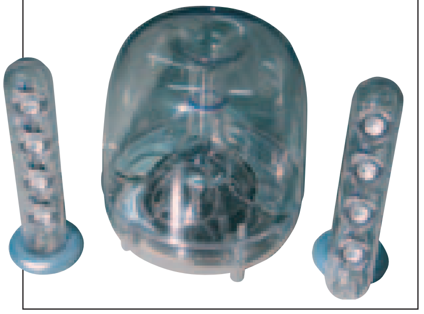
Manche Spiele unterstützen sogar das mit seinen vollen 5.1-Kanälen deutlich bessere Dolby Pro Logic II. Den nötigen Decoder haben aber fast keine PC-Lautsprecher-Sets und auch unter den Hifi-Receivern nur die ganz neuen Modelle.

*Michael Galuschka*

### DIE WICHTIGSTEN SOUNDKARTEN BIS 100 EURO IM ÜBERBLICK

| Name der Karte | Chip | Analog-Ausgänge | Digitalausgang | unterstützte Standards | Preis |
|---|---|---|---|---|---|
| **Creative Labs Soundblaster Live! LS** | EMU10K1 | 3 (5.1) | – | EAX 1.0/2.0, DS3D | ca. 25 Euro |
| **Creative Labs Soundblaster Audigy LS** | Audigy | 2 (5.1) | Mini-Klinke | EAX 1.0-4.0, DS3D | ca. 60 Euro |
| **Creative Labs Soundblaster Audigy 2** | Audigy 2 | 3 (7.1) | Mini-Klinke | EAX 1.0-4.0, DS3D | ca. 85 Euro |
| **Gainward Hollywood@Home 7.1** | Via Envy24HT-S | 4 (7.1) | optisch | Sensaura, DS3D, A3D 1.x, EAX | ca. 40 Euro |
| **Hercules Gamesurround Muse 5.1 DVD** | CMI8738 LX | 3 (5.1) | – | Sensaura, DS3D, A3D 1.x, EAX 1.0/2.0 | ca. 25 Euro |
| **Hercules Fortissimo 4** | Via Envy24HT | 4 (7.1) | optisch | Sensaura, DS3D, A3D 1.x, EAX 1.0/2.0 | ca. 80 Euro |
| **Philips PSC 724** | Via Envy24GT | 3 (5.1) | koaxial | Qsound, DS3D, A3D 1.x, EAX 1.0/2.0 | ca. 50 Euro |
| **Terratec Aureon 5.1** | CMI8738 MX | 3 (5.1) | optisch | Sensaura, DS3D, A3D 1.x, EAX 1.0/2.0 | ca. 20 Euro |
| **Terratec Aureon 7.1 Space** | Via Envy24HT | 4 (7.1) | optisch | Sensaura, DS3D, A3D 1.x, EAX 1.0/2.0 | ca. 80 Euro |
| **Typhoon Acoustic 6** | CMI8738 | 3 (5.1) | optisch/koaxial | DS3D, A3D 1x, EAX 1.0/2.0 | ca. 30 Euro |
| **Typhoon Acoustic 8** | Via Envy24HT-S | 4 (7.1) | optisch | Sensaura, DS3D, A3D 1.x, EAX | ca. 70 Euro |
| **Ultron OctoSound 7.1** | CMI8768 | 4 (7.1) | optisch | Sensaura, DS3D, A3D 1.x, EAX | ca. 50 Euro |
| **Ultron UltraSound 5.1** | CMI8738 | 3 (5.1) | – | Sensaura, DS3D, A3D 1.x, EAX | ca. 15 Euro |

# HARMAN/KARDON
## SOUNDSTICKS 2



Hardware-Kategorie — Stereo-Boxenset

**Optische Extravaganz gepaart mit bodenständiger Qualität.**

Gerade bei Lautsprechern ist man designmäßig inzwischen einiges gewohnt. Die **Harman/Kardon Soundsticks 2** schaffen es dennoch, dass uns beim Auspacken spontan der Kiefer runter klappt: Die Satelliten erinnern an die Tentakel aus **Day of the Tentacle**, der Woofer an eine Qualle vom letzten Nordsee-Urlaub. Angesichts eines Preises von rund 180 Euro bleiben die Mundwinkel vorerst auch unten. Dafür entschädigt das Boxenset mit seiner massiven, hochwertigen Anmutung und der exzellenten Verarbeitung. Die Bedienelemente beschränken sich auf das Nötigste: Zum Basspegelregler am Woofer gesellen sich extravagante Lautstärketasten an einem der Satelliten. Sie reagieren schon auf leichteste Berührungen, was ein klein wenig Gewöhnung fordert.

### Musik liegt in der Luft

Klanglich folgen die **Soundsticks** der amerikanischen Schule: Voluminös und satt tönt es, der Subwoofer schmettert dem Hörer knackige Kickbässe entgegen. Die gleich vier Tweeter pro Tentakel überzeugen mit ihren klaren, ausgewogenen Höhen, der Grundtonbereich kommt etwas dünn rüber. Größere Pegel nimmt das Harman-System gelassen hin, allerdings werden die Höhen dann leicht aufdringlich. Als reines Spielsystem schlägt sich das Set wacker, als Musikus übertrumpft es die Konkurrenz.

*Michael Galuschka*

### SOUNDSTICKS 2

| | | |
|---|---|---|
| Typ | | Stereo-Boxenset |
| ca. Preis | | 180 Euro |
| Hersteller | | Harman/Kardon |
| Internet | | www.harmankardon.de |
| **EINZELWERTUNGEN** | | |
| Klangtest | (50%) | 81 |
| Pegelfestigkeit | (20%) | 79 |
| Ausstattung | (20%) | 72 |
| Bedienung | (10%) | 66 |
| Preis/Leistung | | befriedigend |
| Bestenliste | | Platz 1 (von 8 getesteten Stereo-Boxensets) |

**FAZIT**

»Die Optik der Soundsticks liebt oder hasst man. Die Klangqualität ist weniger Geschmackssache: Hier gibt sich das Set keine Blöße – allerdings könnte es etwas billiger sein.«

**77**

# LOGITECH
## Z-3

Hardware-Kategorie — Stereo-Boxenset

**Die Stärken dieses Sets liegen ganz klar in den tieferen Lagen.**

Mit rund 75 Euro reiht sich das **Logitech Z-3** preislich ins Mittelfeld des Stereo-Testfeldes ein. Neben unserer schwarzen, **Z-3e** genannten Variante gibt es das Set noch in Holzbraun und Silber. Die Optik wurde auf edel-schlicht getrimmt, wozu auch die erstklassige Verarbeitungsqualität passt. Bedientechnisch punktet das System dank seiner Kabelfernbedienung, auf der ein großer, satt drehender Drehknopf für die Lautstärke thront.

### Kleines Bassmonster

Klanglich dominiert ganz klar der Subwoofer das Geschehen. Bei Bedarf erschüttern brutale Bässe den Raum – wir kennen kein anderes 80-Euro-System, mit dem man ähnlich viel Unfrieden beim Nachbarn stiften kann. Zumal das **Z-3** auch sehr hohe Pegel locker wegsteckt und dabei trotzdem einigermaßen sauber bleibt. Als höchst dynamisch agierendes Boxenset für Spiele sind die Logitechs ein echter Volltreffer und unser ganz heißer Stereo-Tipp. In dieser Disziplin können sie sogar die Soundsticks knapp distanzieren. Weniger toll sieht es aus, wenn man auch gerne und oft Musik hören will. Dann schlägt die Soundcharakteristik schnell ins Wummrig-Dumpfe um, zumal die nicht besonders fein auflösenden Hochtöner mit dem Bassbrummer qualitativ nicht mithalten können.

*Michael Galuschka*

### Z-3

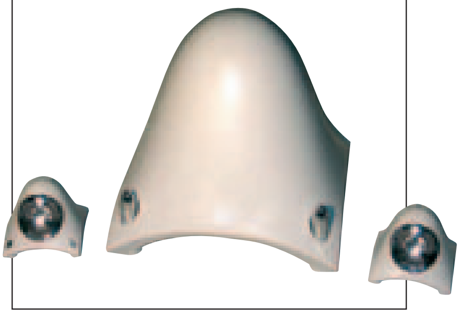
| | | |
|---|---|---|
| Typ | | Stereo-Boxenset |
| ca. Preis | | 75 Euro |
| Hersteller | | Logitech |
| Internet | | www.logitech.de |
| **EINZELWERTUNGEN** | | |
| Klangtest | (50%) | 74 |
| Pegelfestigkeit | (20%) | 82 |
| Ausstattung | (20%) | 70 |
| Bedienung | (10%) | 78 |
| Preis/Leistung | | sehr gut |
| Bestenliste | | Platz 2 (von 8 getesteten Stereo-Boxensets) |

**FAZIT**

»Bass, Bass und noch mal Bass: Wer Sound gerne auch spürt und nicht nur hört, ist beim Z-3 bestens aufgehoben. Kein anderes Stereosystem klingt in Relation zum Preis so erwachsen.«

**75**

# JBL
## CREATURE 2



Hardware-Kategorie — Stereo-Boxenset

**Fiese Kreaturen: Diese grauen Geschöpfe sind tatsächlich Lautsprecher.**

JBL gehört zum Harman/Kardon-Konzern. Was ist also Pflicht bei den **Creature 2**? Richtig, eine skurrile Optik. Wir wollen uns aber alle Assoziationen verkneifen – schauen Sie sich einfach das Foto an und urteilen Sie selbst. Auch sonst ähneln sich viele Merkmale: Die selbe gute Verarbeitung, die gleichen empfindlichen Tastenfelder zum Einstellen der Lautstärke. Zusätzlich haben die **Creature 2** Bass- und Höhenregler – allerdings wenig griffgünstig am Woofer angebracht. Ein nettes Detail sind die Anschlussbuchsen, die durch unterschiedliche Steckerformen verwechslungssicher ausfallen.

### Weg von der Mitte

Im Praxistest gab sich das rund 80 Euro teure Set ebenfalls deutlich als Familienangehöriger zu verstehen. Die drei Boxenkreaturen spielen satt auf und haben auch für krachige Actionspiele genug Bass- und Pegelreserven. Allerdings tun sich die winzigen Satelliten mit steigender Lautstärke zunehmend schwer, noch etwas anderes als Höhen zu fabrizieren. Im Mittel- und Grundtonbereich klafft deshalb ein deutlich vernehmbares Loch. Insgesamt hält sich das Boxenset wacker, wenngleich wir das Gefühl nicht loswerden, dass man den ein oder anderen Euro fürs Design mit bezahlt – das Logitech Z-3 klingt besser und ist dabei billiger.

*Michael Galuschka*

### CREATURE 2

| | | |
|---|---|---|
| Typ | | Stereo-Boxenset |
| ca. Preis | | 80 Euro |
| Hersteller | | JBL |
| Internet | | international.jbl.com |
| **EINZELWERTUNGEN** | | |
| Klangtest | (50%) | 68 |
| Pegelfestigkeit | (20%) | 71 |
| Ausstattung | (20%) | 62 |
| Bedienung | (10%) | 64 |
| Preis/Leistung | | befriedigend |
| Bestenliste | | Platz 3 (von 8 getesteten Stereo-Boxensets) |

**FAZIT**

»Bei den Creatures trifft außergewöhnliche Optik auf eher gewöhnliche Qualität – gepaart mit typischen JBL-Vorzügen wie sauberer Verarbeitung und passable Pegelfestigkeit.«

**67**

## SHARKOON

# AUDICS 2.1

Hardware-Kategorie Stereo-Boxenset

### Der Beweis, dass schon für 30 Euro rundum **ordentliche Boxen** machbar sind.

Mit dem **Audics 2.1** wagt sich Modding-Spezialist Sharkoon erstmals ins Boxengeschäft. 30 Euro werden für das silberne Trio verlangt – damit gehört es eindeutig zur Billigkategorie. Zumindest bei der Materialwahl merkt man das dem Set mit seinen wenig hochwertigen Kunststoffen auch an. Ansonsten ist das gefällig gestaltete **Audics 2.1** aber ein erstaunliches Angebot: Die Verarbeitung ist sehr sauber, und selbst eine Kabelfernbedienung mit Lautstärkeregler sowie Tasten für Mute (praktisch) und 3D-Sound (unbrauchbar) legt Sharkoon bei.

#### Kleiner Preis, große Leistung

Im Klangcheck ging die preisklassenbezogen hervorragende Vorstellung weiter. Das **Audics 2.1** klingt klar und sauber, untenrum ausreichend füllig und in den Höhen weder übermäßig spitz noch dumpf. Auch darf es ruhig einmal ein wenig lauter werden, ohne dass das Set gleich völlig seine Fassung verliert. Einzig richtiger Schwachpunkt ist der Woofer, dessen Vorstellung je nach Material zwischen »befriedigend« und »grauenvoll« schwankt. Damit zeigt sich wieder einmal, dass in der Klasse bis 50 Euro die ach so moderne 2.1-Konfiguration hauptsächlich Marketing-Gag, aber kaum sinnvoll ist. Dennoch ist das **Audics 2.1** unser ganz dicker Tipp bei ganz schmalem Budget.

*Michael Galuschka*

#### AUDICS 2.1

| | |
|---|---|
| Typ | Stereo-Boxenset |
| ca. Preis | 30 Euro |
| Hersteller | Sharkoon |
| Internet | www.sharkoon.com |
| **EINZELWERTUNGEN** | |
| Klangtest (50%) | 57 |
| Pegelfestigkeit (20%) | 63 |
| Ausstattung (20%) | 71 |
| Bedienung (10%) | 73 |
| Preis/Leistung | sehr gut |
| Bestenliste | Platz 4 (von 8 getesteten Stereo-Boxensets) |

**FAZIT**

»Das Audics 2.1 ist ein echter Preis-Leistungs-Knüller. Für gerade mal 30 Euro erhalten Sie ein schickes Boxenset mit passablem Klang und praxisgerechter Ausstattung.«

**63**

## X-TENSIONS

# FULL METAL 2.1

Hardware-Kategorie Stereo-Boxenset

### Das zweitteuerste Stereoset im Test **fällt beim Klangcheck durch.**

Eigentlich ist der Name irreführend: »Half Metal« wäre passender, denn der Subwoofer wurde aus dem üblichen Holz-Plastik-Mix gefertigt und silbern lackiert. Lediglich die Satelliten des **Full Metal 2.1** bestehen tatsächlich aus Aluminium. Neben dem ungewöhnlichen Material hat das Set einige weitere interessante Ausstattungsdetails vorzuweisen: Die Hochtonsäulen kann man stufenlos in der Neigung verstellen, um sie optimal auf den Hörer auszurichten. Außerdem hat X-Tensions eine kabellose Fernbedienung im Scheckkarten-Format für Mute, Bass- und Gesamtpegel beigelegt.

#### Optik geht vor Klang

Der ansprechenden Erscheinung können die klanglichen Fähigkeiten nicht folgen. Das **Full Metal 2.1** klingt dünn und höhenbetont. Das liegt zum einen an den Satelliten selbst, vor allem aber am schwächelnden Woofer. Dessen Darbietung wird einem 100 Euro teuren System nicht gerecht und ähnelt eher dem Niveau von Labtec und Sharkoon. In Sachen Pegelfestigkeit vergeben wir auch nur mäßige Noten: Laut kann das System schon, aber nicht gut laut. Die Satelliten werden dann sehr spitz, der Woofer brummt böse vor sich hin. Schade um die äußeren Vorzüge des X-Tensions – für die restlichen Qualitäten ist der verlangte Preis überzogen.

*Michael Galuschka*

#### FULL METAL 2.1

| | |
|---|---|
| Typ | Stereo-Boxenset |
| ca. Preis | 100 Euro |
| Hersteller | X-Tensions |
| Internet | www.xtensions.net |
| **EINZELWERTUNGEN** | |
| Klangtest (50%) | 56 |
| Pegelfestigkeit (20%) | 52 |
| Ausstattung (20%) | 78 |
| Bedienung (10%) | 77 |
| Preis/Leistung | mangelhaft |
| Bestenliste | Platz 5 (von 8 getesteten Stereo-Boxensets) |

**FAZIT**

»Hübsche Verpackung, wenig brauchbarer Inhalt: Optik und Ausstattung wirken attraktiv, doch die gebotene mäßige Klangqualität hat in der 100-Euro-Klasse nichts verloren.«

**62**

## LABTEC

# PULSE 420

Hardware-Kategorie Stereo-Boxenset

### Äußerlich unscheinbares Lautsprechersystem mit **inneren Qualitäten.**

Seit einiger Zeit schon ist Labtec eine Logitech-Tochter. Früher einer der bedeutendsten PC-Lautsprecher-Hersteller überhaupt, rundet sie inzwischen die Boxenpalette der Konzernmutter preislich nach unten ab. Das **Pulse 420** ist das neueste 2.1-Modell und mit rund 40 Euro gleichzeitig das teuerste. Bei Design und Technik verzichtet es auf große Experimente und gibt sich unauffällig. Der Subwoofer spielt nach dem Downfire-Prinzip (das heißt in Richtung Boden), bemerkenswert ist ansonsten höchstens noch der für die Preisklasse nicht selbstverständliche Kopfhöreranschluss.

#### Auffällig unauffällig

Der Eindruck der ausgeprägten Unauffälligkeit setzt sich beim Hörcheck fort. Das **Pulse 420**-Set gibt jegliches Material unaufdringlich und halbwegs ausgewogen wieder – seien es Spiele, MP3s, Audio-CDs oder Film-DVDs. Es verkneift sich einerseits die bei Billigboxen oft anzutreffende Telefon-Qualität, richtig edel klingt es andererseits aber auch nicht. Ein großes Problem hat das Labtec-Set aber: Sowohl die kugeligen Satelliten als auch der eckige Woofer fangen schon bei mittleren Pegeln übel an zu knacken. Damit empfiehlt sich das **Pulse 420** vor allem für Leisetreter, die ein dezentes, günstiges System mit gutem Preis-Leistungs-Verhältnis suchen.

*Michael Galuschka*

#### PULSE 420

| | |
|---|---|
| Typ | Stereo-Boxenset |
| ca. Preis | 40 Euro |
| Hersteller | Labtec |
| Internet | www.labtec.com |
| **EINZELWERTUNGEN** | |
| Klangtest (50%) | 59 |
| Pegelfestigkeit (20%) | 37 |
| Ausstattung (20%) | 66 |
| Bedienung (10%) | 62 |
| Preis/Leistung | befriedigend |
| Bestenliste | Platz 6 (von 8 getesteten Stereo-Boxensets) |

**FAZIT**

»Ein attraktives System, wenn Sie wenig Geld ausgeben, sich aber auch keinen Schrott zulegen wollen. Nur die miese Pegelfestigkeit trübt die ansonsten gute Vorstellung.«

**56**

## CREATIVE

# GIGAWORKS S750

Hardware-Kategorie Surround-Boxenset

### Creatives 7.1-Spitzenmodell ist das derzeit **beste PC-Boxensystem**.

Creative traut sich was: Über 400 Euro kostet das **Gigaworks S750** – und kann für diesen exorbitanten Preis noch nicht einmal integrierte Decoder für Heimkino-Formate (Dolby Digital, Pro Logic 2, DTS) aufweisen. Das kostet in Form des externen **DDTS-100**-Kästchens noch mal rund 130 Euro extra. Trotzdem hat das **S750** seine eigene, nicht besonders hochwertige Box dabei. Mit der aktiviert man die Upmix-Modi auf 7.1 und steuert die Lautstärke der einzelnen Kanäle. Wahlweise auch per beiliegender Infrarot-Fernbedienung, die angesichts des Preises ebenfalls billig recht wirkt.

### Die neue Spielereferenz

Der mächtige 20-Zentimeter-Woofer (der zum Boden bollert; man sollte also niemand unter sich wohnen haben) und die Satelliten machen zusammen einen Riesen-Radau – im positiven Sinn. Denn selbst bei höchsten Lautstärken bleibt das Klangbild sauber und wird dabei vom Subwoofer dominiert. Besonders gut gemachte 7.1-EAX-Surround-Spiele geraten mit dem Gigaworks zum absoluten Spektakel. Gegenüber dem **Logitech Z-5500** setzt es sich mit einer ausgewogeneren Wiedergabe in der Stereo/Musikwertung durch. Und zusammen mit einer **Audigy 2** machen auch die fehlenden Decoder nicht mehr so viel aus. Unsere neue Referenz!

*Michael Galuschka*

## GIGAWORKS S750

| | | |
|---|---|---|
| Typ | | Surround-Boxenset |
| ca. Preis | | 420 Euro |
| Hersteller | | Creative |
| Internet | | de.europe.creative.com |
| **EINZELWERTUNGEN** | | |
| Klangtest | (50%) | 88 |
| Pegelfestigkeit | (20%) | 89 |
| Ausstattung | (20%) | 84 |
| Bedienung | (10%) | 79 |
| Preis/Leistung | | gut |
| Bestenliste | | Platz 1 (von 11 getesteten Surround-Boxensets) |

**FAZIT**

»Gut 400 Euro sind ein heftiger Preis für ein Boxenset, doch das S750 ist jeden Cent wert. Bis auf die fehlenden Decoder und eine suboptimale Bedienung leistet es sich keine Schwächen.«

**87**

## LOGITECH

# Z-5300

Hardware-Kategorie Surround-Boxenset

### Logitech did it again: **Spitzenklasse-Leistungen** zum Mittelklasse-Preis.

Das **Z-5300** ist Logitechs schnörkelloses 5.1-Angebot in der gehobenen Mittelklasse. Der Straßenpreis schwankt stark: Wir haben 180 Euro ebenso gesehen wie 125 Euro, im Mittel liegt er bei 150 Euro. Dafür bekommt der Käufer den bei Logitech fast schon üblichen fetten Woofer mit drangeschraubter Verstärkereinheit. Dagegen fallen die Satelliten mit ihren Breitband-Lautsprechern ein wenig ab. Gesteuert wird das Set mit einer Kabelfernbedienung, die neben der Gesamtlautstärke noch einzelne Kanäle pegeln kann und per »Matrix«-Knopf einen 3D-Sound-Effekt bei Stereo erzeugt.

### Bassgewitter voraus

Im Praxistest bestätigten sich unsere »Befürchtungen«: Der mächtige Woofer-Würfel dominiert das akustische Geschehen. Wie alle Logitech-Sets legt auch das **Z-5300** bassgewaltig los, verträgt ordentlich Pegel und beeindruckt vor allem bei gut abgemischten Surround-Spielen mit vielen Effekten. Ebenfalls typisch ist der eher mäßige, etwas im Hintergrund stehende und nicht besonders strahlend wirkende Mittel-/Hochtonbereich. Als hauptsächlich für Musik benutztes Stereosystem ist es deshalb weniger empfehlenswert, als Heimkino-Set hängt die Eignung mangels eigener Decoder hauptsächlich von der Soundkarte ab.

*Michael Galuschka*

## Z-5300

| | | |
|---|---|---|
| Typ | | Surround-Boxenset |
| ca. Preis | | 150 Euro |
| Hersteller | | Logitech |
| Internet | | www.logitech.de |
| **EINZELWERTUNGEN** | | |
| Klangtest | (50%) | 80 |
| Pegelfestigkeit | (20%) | 82 |
| Ausstattung | (20%) | 70 |
| Bedienung | (10%) | 74 |
| Preis/Leistung | | sehr gut |
| Bestenliste | | Platz 2 (von 11 getesteten Surround-Boxensets) |

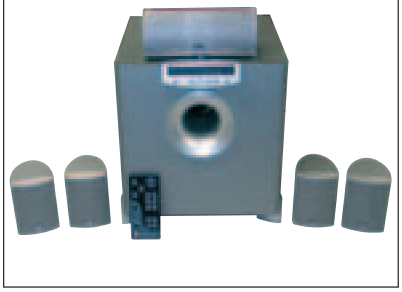
**FAZIT**

»Das Z-5300 bleibt der Logitech-Linie treu und liefert vor allem im Bassbereich eine hervorragende Arbeit ab. Aber auch sonst ist es in Relation zum Preis ein ganz heißer Tipp.«

**77**

## JBL

# ESCXCITE



Hardware-Kategorie Surround-Boxenset

### Spielen verboten: Dieses dynamische Set ist ein **reiner Filmspezialist**.

Neben dem überragenden **Gigaworks S750** und dem in Ausgabe 12/04 getesteten **Logitech Z-5500** gehört das **JBL Escxcite** zu den teuersten PC-Lautsprechersets. Mit rund 270 Euro liegt es dennoch zwischen 70 und 150 Euro unterhalb der Konkurrenz. Als weiteres Merkmal ist es von der Konzeption und Ausstattung her fürs Heimkino ausgelegt: Ein analoger Mehrkanaleingang etwa für EAX fehlt, lediglich über digitale Anschlüsse (optisch und koaxial) darf man Surround-Sound genießen.

### Feiner Filmfreund

Im Hörtest zeigte sich dann, dass das **Escxcite** tatsächlich ein reiner Kinospezialist ist. Bei Spielen kommt nur unter ganz bestimmten Umständen ein 3D-Signal an (etwa über den Digitalausgang eines Nforce-1/2-Mainboards). Im Musikbetrieb wiederum leidet das Set unter seiner typischen »kleine Satellitenwürfel, mächtiger Woofer«-Konstellation, es fehlt an Ausgewogenheit. Mit hochwertigen Film-DVDs gefüttert, brennt das Set aber ein Feuerwerk ab: Ungemein dynamisch, mit mächtigen Bässen und klaren, etwas vorwitzigen Höhen spielt es sich durchs Kinoprogramm. Da die Wenigsten am PC hauptsächlich Filme ansehen und die restlichen Leistungen nicht begeisternd waren, fällt unsere Empfehlung für das JBL-System eingeschränkt aus.

*Michael Galuschka*

## ESCXCITE

| | | |
|---|---|---|
| Typ | | Surround-Boxenset |
| ca. Preis | | 270 Euro |
| Hersteller | | JBL |
| Internet | | www.jbl.com |
| **EINZELWERTUNGEN** | | |
| Klangtest | (50%) | 76 |
| Pegelfestigkeit | (20%) | 83 |
| Ausstattung | (20%) | 70 |
| Bedienung | (10%) | 76 |
| Preis/Leistung | | ausreichend |
| Bestenliste | | Platz 4 (von 11 getesteten Surround-Boxensets) |

**FAZIT**

»Für Spieler ist das Escxcite das falsche System. Wer aber vornehmlich ein hervorragendes Film-Set für unter 300 Euro sucht, sollte es in seine engere Wahl nehmen.«

**76**

## CREATIVE
# INSPIRE T7900

Hardware-Kategorie Surround-Boxenset

### Durchweg überzeugendes 7.1-System zum Schleuderpreis.

Beim **Inspire T7900** schnürt Creative ein dickes Hardware-Paket für vergleichsweise wenig Geld. Ein 7.1-System für 120 Euro – das klingt auf jeden Fall verlockend. Materialanmutung und Design merkt man das knappe Budget zwar an, doch die Verarbeitung ist einwandfrei. Lediglich die eigentlich praktische Kabelfernbedienung nervt. Sie wirkt billig, ist sehr leicht und hängt an einem dicken und unflexiblen Kabel – und fliegt deshalb ständig irgendwo runter.

### Siebenfache Freude

Beim Hörtest schlug die große Stunde: Wuchtig und dynamisch klingt es, die Pegelreserven sind beeindruckend. Im Hochtonbereich agiert es zwar nicht besonders feingeistig, aber ausgewogen – für den Preis mehr als ordentlich. Wirklich brillieren kann es mit einer **Audigy** 2-Soundkarte: Spiele mit EAX 3.0/4.0 faszinieren mit feinstem, exzellent zu ortendem 7-Kanal-Surround. Dank in die Audigy 2 integrierter DD- und DTS-Decoder gerät auch das Heimkino-Erlebnis rundum zum Genuss. Auf eigene Decoder muss das **T7900** verzichten. Mit anderen Soundkarten machen die 7.1-Konfiguration und damit auch das Inspire-Set selbst weit weniger Sinn. Dann reichen auch die fünf Lautsprecher des 85 Euro günstigen, ansonsten baugleichen **Inspire T5900**.

*Michael Galuschka*

## INSPIRE T7900

| | | | |
|---|---|---|---|
| Typ | | | Surround-Boxenset |
| ca. Preis | | | 120 Euro |
| Hersteller | | | Creative |
| Internet | | | de.europe.creative.com |
| **EINZELWERTUNGEN** | | | |
| Klangtest | (50%) | ■■■■■■■□□□ | 74 |
| Pegelfestigkeit | (20%) | ■■■■■■■■□□ | 79 |
| Ausstattung | (20%) | ■■■■■■■□□□ | 71 |
| Bedienung | (10%) | ■■■■■■□□□□ | 59 |
| Preis/Leistung | | | sehr gut |
| Bestenliste | | | Platz 5 (von 11 getesteten Surround-Boxensets) |
| **FAZIT** | | | |

»7 Kanäle für 120 Euro: Nicht allein der puren Daten wegen ist das T7900 ein echter Knüller. Allerdings nur im Zusammenspiel mit einer Creative-eigenen Audigy-2-Soundkarte.« **73**

## QUADRAL
# MM520

Hardware-Kategorie Surround-Boxenset

### Musikalisches, sonst wenig überzeugendes Set vom Hifi-Spezialisten.

Gleich beim Auspacken müssen wir über das **MM520** die Nase rümpfen. Die silbern lackierten Satelliten verströmen den unangenehmen Geruch eines Malergeschäftes. Beim Aufbau des Systems verfinstert sich die Miene weiter: Die Entwickler müssen einem Total-Blackout anheim gefallen sein, als sie allen fünf Satelliten das gleiche zwei Meter kurze Kabel verpassten. Vernünftig platzieren lassen sich die hinteren Lautsprecher damit kaum. Mitgeliefert wird auch eine geradezu riesige Fernbedienung, deren Bedienteil zu 80 Prozent leer ist.

### Stereo-Wohlklang

Dass Quadral zu den klassischen Hifi-Marken gehört, merkt man dem **MM520** im Stereo-Modus an. Stimmig und mit einem zarten Schmelz intoniert das System Musik. Fast automatisch wandert die Hand da zur Fernbedienung – um bald festzustellen, dass es die Hochtöner bei größeren Pegeln gerne etwas übertreiben und der Woofer mit seinem Bollern darauf aufmerksam macht, dass er leicht überfordert ist. Bei Filmen kommen erschwerend das Fehlen eigener DD/DTS-Decoder und der gebremste Maximalpegel hinzu. Insgesamt eine nicht akzeptable Vorstellung des **MM520**, doch zu welchem Preis? 150 Euro sind es – zu viel für diese durchwachsene Leistungen.

*Michael Galuschka*

## MM520

| | | | |
|---|---|---|---|
| Typ | | | Surround-Boxenset |
| ca. Preis | | | 150 Euro |
| Hersteller | | | Quadral |
| Internet | | | www.quadral.de |
| **EINZELWERTUNGEN** | | | |
| Klangtest | (50%) | ■■■■■■■□□□ | 71 |
| Pegelfestigkeit | (20%) | ■■■■■■■□□□ | 65 |
| Ausstattung | (20%) | ■■■■■■□□□□ | 61 |
| Bedienung | (10%) | ■■■■■■■□□□ | 73 |
| Preis/Leistung | | | ausreichend |
| Bestenliste | | | Platz 7 (von 11 getesteten Surround-Boxensets) |
| **FAZIT** | | | |

»Für 50 Euro weniger wäre das MM520 ein attraktives Angebot. So passen Preis und Leistung nicht besonders gut zueinander. Zudem fehlen wichtige Ausstattungsdetails.« **68**

## LABTEC
# ARENA 685

Hardware-Kategorie Surround-Boxenset

### Sparfüchse aufgepasst: 5.1-System für weniger als 50 Euro.

Billiger geht es kaum: Lumpige 45 Euro verlangt Labtec für sein 5.1-System **Arena 685**. Erwartungsgemäß bekommt man dafür Plastik-Standard-Ware. Schämen muss man sich damit aber nicht – Verarbeitung und Design erreichen zumindest ein gewisses Mindestniveau. Am ehesten muss man noch Abstriche bei Ausstattung und Bedienung machen. Decoder fehlen ebenso wie ein Digitaleingang. Die einzigen zwei Bedienelemente für Bass- und Gesamtpegel befinden sich an der Rückseite des kleinen Woofers – Lautstärkeänderungen erledigt man deshalb am besten per Software, was aber auf Dauer recht nervig ist.

### Klanglicher Höhenflug

Nein, die Überschrift soll nicht suggerieren, dass unser Testmuster besonders toll klingt. Zwar lässt sich in Relation zum Kaufpreis wenig Schlechtes über das **Arena 685** sagen. Andererseits ist das System aber auch weit davon entfernt, Wohlklang zu verbreiten. Viel zu dünn und höhenbetont kommt alles daher, dem Woofer geht schnell die Puste aus. Dreht man doch mal etwas lauter auf, wird es sehr schrill und schmerzt fast in den Ohren. Wer wirklich ein Surround-System für unter 50 Euro haben will, findet ihm Labtec-Set ein akzeptables Angebot. Wirklich Spaß macht solchen Low-Price-Würfel aber nicht.

*Michael Galuschka*

## ARENA 685

| | | | |
|---|---|---|---|
| Typ | | | Surround-Boxenset |
| ca. Preis | | | 45 Euro |
| Hersteller | | | Labtec |
| Internet | | | www.labtec.com |
| **EINZELWERTUNGEN** | | | |
| Klangtest | (50%) | ■■■■■□□□□□ | 47 |
| Pegelfestigkeit | (20%) | ■■■■□□□□□□ | 43 |
| Ausstattung | (20%) | ■■■■■■□□□□ | 58 |
| Bedienung | (10%) | ■■■■■□□□□□ | 53 |
| Preis/Leistung | | | befriedigend |
| Bestenliste | | | Platz 10 (von 11 getesteten Surround-Boxensets) |
| **FAZIT** | | | |

»Das Preis-Leistungs-Verhältnis des Arena 685 geht durchaus in Ordnung. Dennoch raten wir ab: Ein Surround-System für unter 50 Euro macht weder groß Spaß noch viel Sinn.« **49**

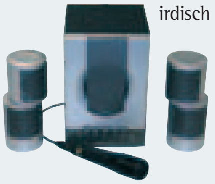
# DER REST VOM AKUSTIKFEST

Kurz und knapp die **restlichen sechs Kandidaten** im Überblick, für die es aus verschiedenen Gründen nicht zu einem großen Test auf den vorangegangenen vier Seiten gereicht hat.

## STEREO-SYSTEME

### Thrustmaster 2.1 Soundsystem Karaoke

Karaoke feiern mit Thrustmaster: Das **2.1 Soundsystem** hat zwei regelbare Line-Eingänge für Klinkenstecker, ein passendes Mikro samt »Village People« Karaoke-DVD ist auch schon dabei. Doch selbst dafür sind die 70 Euro zu viel: Die Mittel-Hochton-Lautsprecher in Büchsenform sind unterirdisch schlecht, ebenso manche verwendete Bauteile: Die wacklige Mikrofonbuchse führt zu gewaltigen Störgeräuschen.



## 2.1 SOUNDSYSTEM KARAOKE

| | | | |
|---|---|---|---|
| ca. Preis | | | 70 Euro |
| Hersteller | | | Thrustmaster |
| **EINZELWERTUNGEN** | | | |
| Klangtest | (50%) | ■■■■■□□□□□ | 49 |
| Pegelfestigkeit | (20%) | ■■■■■□□□□□ | 51 |
| Ausstattung | (20%) | ■■■■■■■□□□ | 66 |
| Bedienung | (10%) | ■■■■■□□□□□ | 54 |
| Bestenliste | | | Platz 7 (von 8 gestesteten Stereo-Boxensets) |
| Gesamtwertung | | | **50** |

### Speedlink Definition 2.1

Das **Definition 2.1** sieht adrett aus und es kommen Töne raus. Das wäre für ein 25-Euro-System schon ausreichend – wenn es nicht dummerweise noch das Sharkoon gäbe, das zum fast gleichen Preis doppelt so gut ist. Das Speedlink-Set benutzt billigste Materialien, billigste Lautsprecher-Chassis und klingt demnach auch kaum besser als ein Telefon. »Empfehlenswert« nur dann, wenn sogar die 5 Euro Unterschied zum **Audics 2.1** wichtig für Sie sind.

## DEFINITION 2.1

| | | | |
|---|---|---|---|
| ca. Preis | | | 25 Euro |
| Hersteller | | | Speedlink |
| **EINZELWERTUNGEN** | | | |
| Klangtest | (50%) | ■■■□□□□□□□ | 33 |
| Pegelfestigkeit | (20%) | ■■■■□□□□□□ | 38 |
| Ausstattung | (20%) | ■■■■■□□□□□ | 45 |
| Bedienung | (10%) | ■■■■■□□□□□ | 52 |
| Bestenliste | | | Platz 8 (von 8 gestesteten Stereo-Boxensets) |
| Gesamtwertung | | | **38** |

## SURROUND-SYSTEME

### Creative I-Trigue 5600

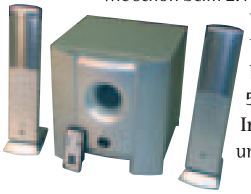
Eingepfercht zwischen brachialem **Gigaworks S750** und Top-Schnäppchen **Inspire T7900** tut sich das dritte Creative-Set **I-Trigue 5600** schwer. Zumal der Schwerpunkt auf dem Design der topp verarbeiteten Satelliten liegt. 180 Euro kostet das Set, auf Kinoton-Decoder wird trotzdem verzichtet. Im Klangtest fehlt es am Grundtonbereich. Hochtöner und Woofer spielen zwar ordentlich auf, aber auch nebeneinander her.

## I-TRIGUE 5600

| | | | |
|---|---|---|---|
| ca. Preis | | | 180 Euro |
| Hersteller | | | Creative |
| **EINZELWERTUNGEN** | | | |
| Klangtest | (50%) | ■■■■■■■□□□ | 72 |
| Pegelfestigkeit | (20%) | ■■■■■■■□□□ | 74 |
| Ausstattung | (20%) | ■■■■■■■□□□ | 70 |
| Bedienung | (10%) | ■■■■■■■□□□ | 73 |
| Bestenliste | | | Platz 5 (von 11 gestesteten Surround-Boxensets) |
| Gesamtwertung | | | **72** |

### X-Tensions Beryllium 5.1

»Cinematic Sound System« nennt sich das **Beryllium 5.1** fälschlicherweise. Denn mit seinem 6-Kanal-Analogeingang (und fehlenden Decodern) gehört es zu den klassischen Spiele-Surroundsets. Design, Ausstattung und Verarbeitung gehen in Ordnung, doch wie schon beim 2.1-Bruder hapert es am Klang. Es fehlt an Faszination, wie sie beim **Logitech Z-5300** oder **Creative Inspire T7900** mitunter vermittelt wird.



## BERYLLIUM 5.1

| | | | |
|---|---|---|---|
| ca. Preis | | | 120 Euro |
| Hersteller | | | X-Tensions |
| **EINZELWERTUNGEN** | | | |
| Klangtest | (50%) | ■■■■■■□□□□ | 60 |
| Pegelfestigkeit | (20%) | ■■■■■■□□□□ | 56 |
| Ausstattung | (20%) | ■■■■■■□□□□ | 62 |
| Bedienung | (10%) | ■■■■■■■□□□ | 72 |
| Bestenliste | | | Platz 9 (von 11 gestesteten Surround-Boxensets) |
| Gesamtwertung | | | **61** |

### Logitech X-620

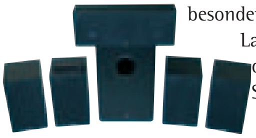
Gleich sechs etwas an Pilze erinnernde Satelliten bringt das **X-620** mit. Damit gehört es zu den wenigen 6.1-Systemen – und das schon für rund 85 Euro. Schon erstaunlich, was Logitech wieder aus dem Hut gezaubert hat. Allerdings ist der typische Logitech-Klang besonders ausgeprägt: Der Woofer voluminös, aber ein wenig brummig, die Satelliten wirken etwas schwammig. Absolut gesehen also nichts Besonderes, das Preis-Leistungs-Verhältnis passt aber.

## X-620

| | | | |
|---|---|---|---|
| ca. Preis | | | 85 Euro |
| Hersteller | | | Logitech |
| **EINZELWERTUNGEN** | | | |
| Klangtest | (50%) | ■■■■■■□□□□ | 62 |
| Pegelfestigkeit | (20%) | ■■■■■■■□□□ | 65 |
| Ausstattung | (20%) | ■■■■■■■□□□ | 65 |
| Bedienung | (10%) | ■■■■■■□□□□ | 59 |
| Bestenliste | | | Platz 8 (von 11 gestesteten Surround-Boxensets) |
| Gesamtwertung | | | **63** |

### Ultron Octavus FX 1600 air

Das Octavus-System gehört zu einer längst ausgestorben geglaubten Art: plumpes Design, billigstes Lautsprechermaterial und nachlässige Verarbeitung. Das **FX 1600 air** kostet aber mindestens freche 150 Euro. Vor allem deshalb, weil das System die Surround-Boxen per Infrarot ansteuert und somit auf lästige Kabel verzichten kann. Eine scheinbar nützliche Idee, angesichts der miserablen Klangqualität besonders der Surround-Lautsprecher aber dann doch eher eine Schnapsidee.



## OCTAVUS FX 1600 AIR

| | | | |
|---|---|---|---|
| ca. Preis | | | 150 Euro |
| Hersteller | | | Ultron |
| **EINZELWERTUNGEN** | | | |
| Klangtest | (50%) | ■■■■□□□□□□ | 44 |
| Pegelfestigkeit | (20%) | ■■■■■□□□□□ | 52 |
| Ausstattung | (20%) | ■■■■■□□□□□ | 47 |
| Bedienung | (10%) | ■■■■□□□□□□ | 41 |
| Bestenliste | | | Platz 11 (von 11 gestesteten Surround-Boxensets) |
| Gesamtwertung | | | **46** |

# SAITEK **X52**

Für kaum mehr als 100 Euro beschert Saitek Hobby-Piloten einen üppig ausgestatteten **Steuerknüppel nebst Schubregler**. Voll programmierbar, inklusive Digitalanzeige. Und das Coolste: Er leuchtet blau.

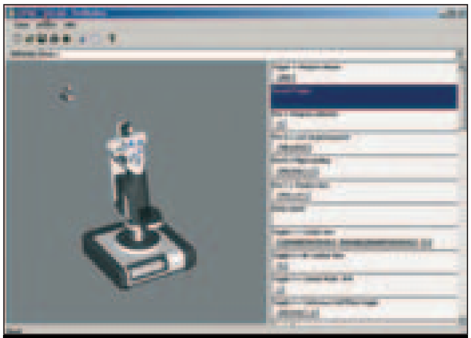
| Hardware-Kategorie | Joystick |
|---|---|

Wenn Blau tatsächlich glücklich macht, dann müssten Simulations-Fans angesichts des **X52** in Freudentränen ausbrechen. Königsblaue LEDs beleuchten Knöpfe und Regler von Saiteks Kombination aus Joystick und Schubregler, begleitet von einem schimmernden, fast handtellergroßen MFD (Multifunktionsdisplay). Wer von Blau nicht glücklich wird, muss auch nicht traurig sein: Die Leuchtstärke lässt sich runterregeln.

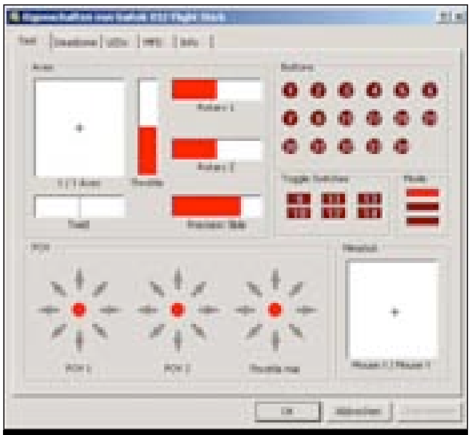
## Krieg der Knöpfe

Die Schubkontrolle beherbergt zwei Feuerknöpfe, zwei jeweils klickbare Dreh- und einen Schieberegler, einen Gummiknubbel als Mausersatz samt Klick-Scrollrad, einen Mehrwegschalter (Coolie-Hat) sowie das Digitaldisplay nebst Bedientasten. Letzteres kann etwa die aktuellen Funktionen, verschiedene Zeitzonen oder eine Stoppuhr anzeigen.

Der Stick besitzt eine (etwas hakelige, aber abschaltbare) Seitenruder-Funktion, drei Trigger, zwei Coolie-Hats, drei gewöhnliche Buttons und einen zweistufigen Abzug, Shift-Taste und Moduswechsler sowie als krönenden Abschluss einen mit einer Klappe gesicherten Abschussknopf. Alles in allem finden gut und gerne 150 Funktionen auf den beiden Kontrolleinheiten Platz. Theoretisch ausreichend, um in Flugsimulationen ganz auf Tastatur- oder Mauseingabe zu verzichten.



Im **Profileditor** lassen sich alle Schaltflächen des X52 nach Belieben belegen.



Alle **Buttons und Achsen**: Durch Modus- und Shifttasten sind's in der Praxis noch mehr.

## Profilneurose

Theoretisch, wie gesagt. Praktisch kann kein Spiel von Haus aus etwas mit den unzähligen Schaltern anfangen. Abhilfe schafft Saiteks mitgelieferter Profileditor. Der übersetzt quasi die Joystick-Kommandos in Tastaturkürzel, die das Spiel problemlos versteht. Das funktioniert natürlich nur, wenn festgelegt ist, welcher Knopf welches Tastaturkommando auslösen soll. Auf der CD finden sich neun fertige Profile für sechs Flugsimulationen wie **IL-2 Sturmovik** und **Lock On**. Dazu kommen mit **I-War 2** und **X2** zwei Weltraumopern und mit **Mechwarrior Mercenaries** ein fast vergessener Actiontitel. Weitere gibt's im Internet auf Saiteks Homepage und in diversen Fan-Foren, etwa für **Battlefield 1942** oder **Pacific Fighters**.

Ist nirgendwo ein passendes Profil verfügbar, muss selbst Hand angelegt werden. Per Aufzeichnungsfunktion sucht man sich erst den gewünschten Knopf am Knüppel aus und drückt dann die entsprechende Keyboard-Taste, die dieser Knopf in Zukunft auslösen soll. Das können auch Kombinationen oder mehrere hintereinander sein, zum Beispiel drei Mal Escape für den Schleudersitz. Die Programmierung geht zwar recht flüssig von der Hand, gleichwohl kostet es enorm viel Zeit, ein Profil von Grund auf neu anzulegen.

## Standsicheres Leichtgewicht

Obwohl die beiden Kontrolleinheiten abgesehen von den metallenen Abdeckplatten aus Plastik und damit recht leicht sind, stehen sie erstaunlich fest auf dem Tisch. Wer auf Nummer sicher gehen will, kann je vier Saugfüße anbringen. Der Plastikkorpus tut weder Optik noch Griffigkeit Abbruch. Alle Kontaktflächen sind entweder mit einem matten, rutschfesten Kunststoff oder Gumminoppen überzogen.

Überhaupt sind Ergonomie und Verarbeitung größtenteils gelungen. Dank verstellbarer Handauflage sind alle Knöpfe an Stick und Gashebel mit langen wie kurzen Fingern gut zu erreichen – wenn auch nur für Rechtshänder. Für Linkshänder ist der **X52** eindeutig nicht gedacht. Leider lässt sich nur am Schubregler der Widerstand erhöhen; der Steuerknüppel wirkt mit seinen großen Wegen und geringen Rückstellkräften etwas wabblig.

## Schwachpunkt Präzision

Erster Eindruck bei ein paar Platzrunden in **Lock On** und **Pacific Fighters**: Auf sachte Bewegungen scheint die Maschine verzögert oder überhaupt nicht zu reagieren. Des Rätsels Lösung offenbart sich in der Systemsteuerung beim Kalibrieren. Der Stick hat eine relativ große »Todeszone«: Neigt man ihn nur um ein paar Millimeter auf der X- oder der Y-Achse, nimmt er die Eingabe überhaupt nicht wahr, erst nach einem knappen Zentimeter setzt die Reaktion ein. Hört sich pingelig an, macht aber bei militärischen Flugsimulationen das Zielen schwierig.

Nach einiger Gewöhnungszeit und ein paar Experimenten mit den Empfindlichkeitseinstellungen in Spiel und Saitek-Software löst sich dieses Manko zwar weitgehend in Wohlgefallen auf, ein fader Nachgeschmack aber bleibt. Ausgerechnet in der Königsdisziplin Präzision leistet sich Saitek einen unnötigen Ausrutscher.

Ein Blick in die Herstellerforen zeigt, dass unser Testgerät nicht das einzige ist, das mit einer zu großen Todeszone zu kämpfen hat. Eine Handvoll Kunden berichtet von ähnlichen Problemen. Andere konnten nichts dergleichen feststellen. Rat vom Herstellern: Wer feststellt, dass sein Exemplar zu viel Spiel hat, soll es beim Händler umtauschen. Ansonsten ist der **X52** eine exzellente Joystick-Throttle-Kombi zu einem günstigen Preis.

*Rüdiger Steidle*

## X52

| | | | |
|---|---|---|---|
| Typ | | | Joystick und Schubregler |
| ca. Preis | | | 120 Euro |
| Hersteller | | | Saitek |
| Internet | | | www.saitek.de |
| **EINZELWERTUNGEN** | | | |
| Praxistest | (50%) | ■■■■■■■■■□ | 85 |
| Ergonomie | (20%) | ■■■■■■■■□□ | 81 |
| Ausstattung | (20%) | ■■■■■■■■■□ | 92 |
| Verarbeitung | (10%) | ■■■■■■■■□□ | 75 |
| Preis/Leistung | | | sehr gut |
| Bestenliste | | | Platz 1 (von 6 getesteten Joysticks) |

**FAZIT**

»Der X52 ist ein Schmuckstück auf dem Schreibtisch jedes eingefleischten PC-Piloten. Kleine Präzisionsmängel trüben allerdings den ansonsten ausgezeichneten Eindruck.«

**85**

# DAS DELL-DUELL

**Traumrechner im Doppelpack:** Beide sind von Dell, beide haben die gleichen Komponenten drin – nur im Preis unterscheiden sie sich gewaltig.

Der unaufhaltsame Aufstieg von Dell zur weltweiten Nummer 1 im PC-Markt kam nicht von ungefähr. Mitte/Ende der 90er-Jahre hatte der typische PC-Kunde, ob nun privat oder geschäftlich, zunehmend die Nase voll. Die Alternativen bestanden hauptsächlich aus Discounter-Schrott mit mieser Qualität sowie nicht vorhandenem Service und, trotz unterdimensionierter Hardware, völlig überteuerter »Marken«-Gerätschaft (gar mancher Compaq-Rechner war in dieser Beziehung legendär).

In dieser Lage klang das Konzept von Dell (und der weniger vom Glück verfolgten Gateway 2000) logisch: Man nehme ordentliche Markenhardware, lasse den Kunden selbst seinen PC konfigurieren und schnüre dazu bei Bedarf ein Sorglos-Service-Paket. Dank Direktvertrieb spart der Kunde nicht nur bares Geld, sondern erspart sich auch unfähige Verkäufer in Elektro-Supermärkten.

Beim XPS-System ist ein **Disketten/ZIP-Kombilaufwerk** serienmäßig eingebaut.

## Flexibel und teuer

Heute besteht das Dell-Programm im Bereich Desktop-PCs aus vier **Dimension** genannten Baureihen: Der **2400/3000** fungiert als günstiger Einstiegsrechner, die noch junge **5000**er-Serie setzt auf ein frisches Gehäuse-Design, die **8400**er sind Dells gehobene Allrounder, und die **XPS**-Linie wurde in Hinblick auf anspruchsvolle Spieler entwickelt.

Das Dell-typische Baukastensystem ist dabei so flexibel, dass sich zwei Reihen fast identisch konfigurieren lassen. Die Ausstattung mag gleich sein, der Peis ist es deswegen noch lange nicht: Satte 500 Euro mehr sind für den **XPS** mehr zu berappen als für den ebenbürtig ausgestatteten **8400**. Dafür gibt es bereits einen brauchbaren Komplett-PC. Wir gingen deshalb der Frage nach, ob das speziell auf Spiele ausgerichtete Konzept des **XPS** den satten Mehrpreis auch nur ansatzweise wert ist.

# KOMPONENTEN UND AUSSTATTUNG

Ausgestattet waren unsere beiden Rechner fast gleich: Als Hauptprozessor werkelt ein **Intel Pentium 4 550** mit 3,4 GHz auf (Dell-eigenen) Sockel-775-Mainboards mit Intel-925X-Chipsatz. Das Board im **XPS**-System fällt bei fast identischem Layout minimal größer aus. Als Speicher sind jeweils 1,0 GByte von Samsung installiert, für schnelle 3D-Grafik sorgt Atis ehemaliges Topmodell **Radeon X800XT** mit 256 MByte RAM.

## Laufwerks-Wirren

An Laufwerken sind die Rechner mit einem 16-fach DVD-ROM vom Typ **Samsung SD-616** sowie dem DVD-Brenner **NEC ND-3450A** ausgestattet. Das NEC-Laufwerk gibt es unter dieser Bezeichnung nur bei Dell. Die Kunden stellt das unnötig vor Rätsel, etwa bei der Suche nach neuer Firmware. Im Prinzip handelt es sich dabei um ein **NEC ND-3100A**, das um DVD-R/DVD-RW-Funktionalität beim Brennen erweitert wurde. Als Festplatte kommt eine **Western Digital Caviar SE** mit dicken 250 GByte zum Einsatz.

## Feine Details

Creatives **Audigy 2 ZS** sorgt für den passenden Spiele-Sound, den das passable 5.1-Boxensystem **Dell 5650** zu den Ohren transportiert. Bei unseren Geräten wurde der **DiNovo**-Desktop von Logitech mitgeliefert, der aus einer edlen Bluetooth-Tastatur und der sehr guten **MX 900**-Funkmaus besteht. Damit arbeitet es sich gleich doppelt so gut, der Preis ist mit rund 200 Euro allerdings exorbitant.

Alles in allem präsentieren sich die Dells blendend ausgestattet, ohne dabei Highlights zu setzen.

## AUSSTATTUNG UND TECHNISCHE DATEN: DIMENSION 8400

**Prozessor**
**Intel Pentium 4 550 3,4 GHz**
Kühler: Heatpipe-System

**Mainboard**
**Dell-eigen (Sockel 775)**
CPU-Support:
Celeron, Pentium 4
Bios: Dell A03 (aktuell)
Chipsatz: Intel 925X
Steckplätze: 1x AGP, 3x PCI
Speicherbänke/frei: 4/0
USB/Firewire: 8/1
Sonstiges: 1-GB-LAN

**Speicher**
**Samsung DDR2 PC4200**
4x 256 MB DDR2-533

**Grafikkarte**
**ATI Radeon X800 XT**
3D-Chip: Radeon X800 XT
Grafikspeicher: 256 MB
Anschlüsse: VGA/DVI/S-Video

**Festplatte**
**Western Digital Caviar SE**
(S-ATA, 7.200 U/min), 250 GB

**DVD-Brenner**
**NEC ND-3450A**
(16-fach, Dual-Layer)

**DVD-Laufwerk**
**Samsung SD-616** (16-fach)

**Gehäuse**
**Dell Midi-Tower**

Netzteil: Dell, 350 Watt
freie Laufwerksschächte:
1x 5,25 Zoll, 2x 3,5 Zoll

**Software**
Betriebssystem: Windows XP Home (SP2)
Programme: MS Works 7, diverse Tools und Demoversionen

**Dokumentation**
Benutzerhandbuch (deutsch)

**Sonstiges**
Dell 5650 Boxenset (5.1),
Logitech DiNovo Desktop
(200 Euro)

## DIMENSION 8400

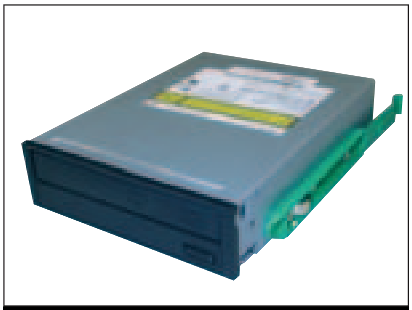
| | | | |
|---|---|---|---|
| Typ | | | Komplett-PC |
| ca. Preis | | | **1.700 Euro** (ohne DiNovo-Desktop) |
| Hersteller | | | Dell |
| Internet | | | www.dell.de |
| **EINZELWERTUNGEN** | | | |
| Leistung | (30%) | ■■■■■■■■□□ | 84 |
| Aufbau/Verarb. | (30%) | ■■■■■■■■□□ | 79 |
| Komponenten | (20%) | ■■■■■■■■□□ | 76 |
| Ausstattung | (20%) | ■■■■■■■■□□ | 84 |
| Preis/Leistung | | | Befriedigend |
| Bestenliste | | | **Platz 2** (von 4 getesteten Komplett-PCs) |

**FAZIT**

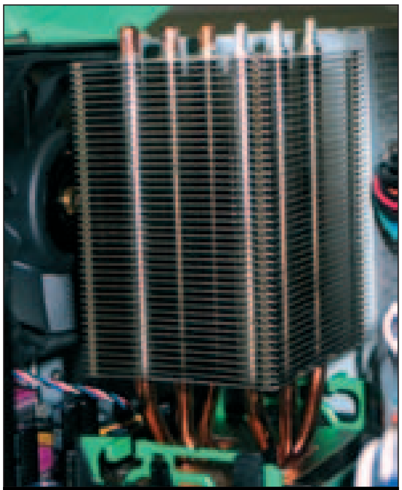
»Am gelungenen Gesamtkonzept des Dell Dimension 8400 gibt es nur Details auszusetzen. Größter Kritikpunkt ist der mit 1.700 Euro bestenfalls angemessene Preis.«

**81**

Aufgeklappter XPS: Trotz **massig viel Raum** passen nur wenige Extra-Laufwerke rein.



Das **schraubenlose Schienenkonzept** der Laufwerke erleichtert den Wechsel.



Beide Rechner setzen auf ein **Heatpipe-**System zur effizienten Kühlung der CPU.

Die Komponenten sind von der Stange, das Dell-eigene Süppchen bei Mainboard und DVD-Brenner sehen wir als Nachteil für den Kunden.

## AUFBAU, VERARBEITUNG UND ERWEITERBARKEIT

Nach Begutachtung der Komponenten lässt sich schon mal feststellen, dass die rund 500 Euro Unterschied allein im Gehäuse und den dazugehörigen Bauteilen wie Kühlsystem und Netzteil stecken. Selbst Nobel-Aluminium-Tower von bekannten Herstellern wie Coolermaster inklusive Kraftmeier-Netzteil kosten aber maximal 250 bis 400 Euro – zu wessen Gunsten das Preis-Leistungs-Verhältnis ausgehen wird, lässt sich schon hier erahnen.

### Such' das Netzteil

Das praktische Klappgehäuse des **Dimension 8400** entspricht bis auf das schraubenlose Design und dem aufwändigen Heatpipe-Konzept zur Prozessorkühlung dem Standard, der beim Computerhändler um die Ecke maximal 100 Euro kostet. Besonders das klapprige Plastik der Gehäusefront wird dem hohen Kaufpreis nicht wirklich gerecht.

### Es grünt so grün

Beim Öffnen des Gehäuses fällt schnell der hohe Anteil an grünen Plastikteilen auf. Diese Farbe signalisiert, dass es hier etwas zum Ausbauen oder Entfernen gibt, seien es Steckkarten, Laufwerke oder CPU-Lüftersystem. Alles ist sauber aufgebaut, zwei kleinere Fehler lassen sich leicht bereinigen: Beide Testsysteme verwenden beim RAM vier 256-MByte-Riegel, alle DIMM-Steckplätze sind dadurch belegt. Sie lassen sich aber auch mit zwei Mal 512 MByte bestellen. Außerdem war beim **8400**er die **Audigy 2** in den PCI-Slot direkt unter der Grafikkarte gesteckt, wodurch der Lüfter der **XT800** sehr wenig Platz hat, die Hitze wegzuschaufeln.

### Hardware-Villa

Das blaue Gehäuse des **XPS** macht einen makellosen Ersteindruck: Verwendete Materialien und Verarbeitung sind erstklassig, der PC dementsprechend sauschwer. Auch hier klappt man den Rechner mit wenigen Handgriffen auf, auch hier macht ein schraubenloses Design Wartung und Wechsel von einzelnen Komponenten zum Kinderspiel. Mit einer Ausnahme – bei beiden Rechnern hält eine zusätzliche Plastikklammer von oben die 3D-Karte fest. Zum Ausbau muss die Klammer entfernt werden, was eine nervige Fummelei allererster Güte ist.

Im Gegensatz zum **8400** schaufeln gleich zwei große Lüfter in Saugen-Blasen-Anordnung die heiße Luft von der Heatpipe weg. Extravagant ist das in einer Art doppelten Boden integrierte Netzteil, das sich deshalb nicht einfach gegen ein herkömmliches austauschen lässt. Platz gäbe es im Inneren des **XPS** genug, doch durch das wenig durchdachte Layout bleiben trotzdem nur ein 5,25-Zoll und zwei 3,5-Zoll-Laufwerksschächte leer.

## PRAXISTEST UND LEISTUNG

Bei beiden Systemen war das mitgelieferte **Windows XP Home Edition** (SP2) sauber aufgespielt, die Rechner waren sofort arbeitsbereit. Richtige Leisetreter sind beide nicht. Während der **Dimension 8400** immerhin noch zur Kategorie »unauffällig« zählt, macht die Lüfter-Armada des **XPS** je nach Anwendung und Auslastung deutlichen Radau.

Wie angesichts der quasi identischen Ausstattung zu erwarten war, lagen die beiden PCs bei Benchmark-Testläufen innerhalb der Messtoleranz gleichauf. Auch gegenüber dem Shuttle-Barebone aus dem letzten Heft zeigten sich keine auffälligen Unterschiede. Kurz gesagt: Beide Dell-Rechner sind jetzt und auch die nächsten 18 bis 24 Monate bestens für jede Art von Spiel gerüstet.

## LIEBER BILLIGER ALS BESSER

Der Sieger des Dell-Duells heißt **Dimension XPS**, unsere Empfehlung lautet aber ganz klar **Dimension 8400**. Zwar bringt das majestätische Gehäuse des **XPS** den einen oder anderen Vorteil mit sich, doch die rund 500 Euro Unterschied ist das bei weitem nicht wert. Überhaupt halten wir den blauen Edel-PC mit rund 2.200 Euro für gnadenlos überteuert. Auch der **8400** stellt kein Schnäppchen dar, bietet im Verbund mit den üblichen Vorzügen eines Dell-Rechners aber zumindest eine angemessene Gegenleistung fürs liebe Geld.

*Michael Galuschka*

### AUSSTATTUNG UND TECHNISCHE DATEN: DIMENSION XPS

**Prozessor**
**Intel Pentium 4 550 3,4 GHz**
Kühler: Heatpipe-System

**Mainboard**
**Dell-eigen (Sockel 775)**
CPU-Support:
Celeron, Pentium 4
Bios: Dell A03 (aktuell)
Chipsatz: Intel 925X
Steckplätze: 1x AGP, 4x PCI
Speicherbänke/frei: 4/0
USB/Firewire: 8/1
Sonstiges: 1-GB-LAN

**Speicher**
**Samsung DDR2 PC4200**
4x 256 MB DDR2-533

**Grafikkarte**
**ATI Radeon X800 XT**
3D-Chip: Radeon X800 XT
Grafikspeicher: 256 MB
Anschlüsse: VGA/DVI/S-Video

**Festplatte**
**Western Digital Caviar SE**
(S-ATA, 7.200 U/min), 250 GB

**DVD-Brenner**
**NEC ND-3450A**
(16-fach, Dual-Layer)

**DVD-Laufwerk**
**Samsung SD-616** (16-fach)

**Gehäuse**
**Dell Big-Tower**

Netzteil: Dell, 460 Watt
freie Laufwerksschächte:
1x 5,25 Zoll, 2x 3,5 Zoll

**Software**
Betriebssystem: Windows XP Home (SP2)
Programme: MS Works 7, diverse Tools und Demoversionen

**Dokumentation**
Benutzerhandbuch (deutsch)

**Sonstiges**
ZIP/Floppy-Kombilaufwerk,
Dell 5650 Boxenset (5.1),
Logitech DiNovo Desktop
(200 Euro)

### DIMENSION XPS

| | | | |
|---|---|---|---|
| Typ | | | Komplett-PC |
| ca. Preis | | | 2.200 Euro (ohne DiNovo-Desktop) |
| Hersteller | | | Dell |
| Internet | | | www.dell.de |
| **EINZELWERTUNGEN** | | | |
| Leistung | (30%) | ■■■■■■■■□□ | 84 |
| Aufbau/Verarb. | (30%) | ■■■■■■■■□□ | 81 |
| Komponenten | (20%) | ■■■■■■■■□□ | 77 |
| Ausstattung | (20%) | ■■■■■■■■■□ | 87 |
| Preis/Leistung | | | Ausreichend |
| Bestenliste | | | Platz 1 (von 4 getesteten Komplett-PCs) |

**FAZIT**
»Der XPS macht optisch einiges her. Doch die 500 Euro Aufpreis setzt der XPS gerade mal in einen Wertungspunkt mehr um; zu wenig, um den großen Unterschied zu rechtfertigen.«

**82**

# BESTENLISTEN

Von PC PowerPlay **getestet und für gut befunden**: Die besten Hardware-Geräte jeder Kategorie.

## AGP-GRAFIKCHIPS

| Platz | Name | verbaut in | ca. Preis | Test in | Preis/ Leistung | Gesamt-wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **SPITZENKLASSE** | | | | | | |
| 1 | NVIDIA **GEFORCE 6800 ULTRA** | (z.B. Leadtek A400 Ultra TDH, Gigabyte GV-N68U256D) | 550 Euro | 12/04 | Gut | **SEHR GUT** |
| 2 | ATI **RADEON XT800 XT PE** | (z.B. Asus AX800 XT/TVD, Club 3D Radeon X800 XT) | 550 Euro | 12/04 | Gut | **SEHR GUT** |
| 3 | NVIDIA **GEFORCE 6800 GT** | (z.B. Aopen Aeolus 6800GT-DV256, Gigabyte GV-N68T256D) | 430 Euro | 12/04 | Sehr gut | **SEHR GUT** |
| 4 | ATI **RADEON X800 PRO** | (z.B. Abit RX800 Pro, Sapphire Atlantis Radeon X800 Pro) | 430 Euro | 12/04 | Sehr gut | **SEHR GUT** |
| 5 | NVIDIA **GEFORCE 6800** | (z.B. Asus V9999/TD, MSI NX6800-TD128) | 300 Euro | 12/04 | Sehr gut | **GUT** |
| **MITTELKLASSE** | | | | | | |
| 1 | NVIDIA **GEFORCE 6600GT** | (z.B. Asus N6600GT/TD, Gainward Ultra/1960 XP, XFX 6600GT) | 220 Euro | – | Sehr gut | **GUT** |
| 2 | ATI **RADEON 9800 PRO** | (z.B. HIS Rad. Excalibur 9800 Pro IceQ, MSI RX9800Pro-TD128) | 200 Euro | 12/04 | Sehr gut | **GUT** |
| 3 | NVIDIA **GEFORCE 6800 LE** | (z.B. Gainward PowerPack Ultra/2100LE, MSI NX6800LE-TD128) | 270 Euro | 12/04 | Gut | **GUT** |
| 4 | NVIDIA **GEFORCE FX 5900XT** | (z.B. Leadtek A350 XT TDH, Sparkle8835XT-DT) | 180 Euro | 12/04 | Sehr gut | **BEFRIEDIGEND** |
| 5 | ATI **RADEON 9600XT** | (z.B. Abit R9600XT, Asus A9600XT/TD) | 150 Euro | 12/04 | Gut | **BEFRIEDIGEND** |
| **EINSTIEGSKLASSE** | | | | | | |
| 1 | ATI **RADEON 9600 PRO** | (z.B. Club3D Radeon 9600Pro, Sapphire Atl. Radeon 9600 Pro) | 120 Euro | 12/04 | Gut | **AUSREICHEND** |
| 2 | NVIDIA **GEFORCE FX5700** | (z.B. Leadtek Winfast A360 TDH128, MSI FX5700-TD128) | 110 Euro | 12/04 | Gut | **AUSREICHEND** |
| 3 | NVIDIA **GEFORCE FX5700 LE** | (z.B. AOpen Aeolus FX5700LE-DV128LP, Asus V9570LE) | 90 Euro | 12/04 | Ausreichend | **MANGELHAFT** |
| 4 | ATI **RADEON 9600 SE** | (z.B. MSI RX9600SE-T128, Sapphire Atlantis Radeon 9600 SE) | 80 Euro | 12/04 | Ausreichend | **MANGELHAFT** |
| 5 | NVIDIA **GEFORCE FX5500** | (z.B. PNY Verto FX5500, Sparkle SP8855-DT) | 70 Euro | 12/04 | Ausreichend | **MANGELHAFT** |

## MAINBOARDS

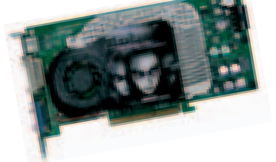
| Platz | Name | ca. Preis | Chipsatz | Test in | Preis/ Leistung | Leistung (50%) | Ausstattung (20%) | Technik (20%) | Lautstärke (10%) | Gesamt-wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **PENTIUM 4 (SOCKEL 775)** | | | | | | | | | | |
| 1 | ASUS **P5AD2 PREMIUM** | 230 Euro | i925X | – | Sehr gut | 86 | 95 | 94 | 90 | **92** |
| 2 | ASUS **P5GD2 PREMIUM** | 190 Euro | i915P | – | Sehr gut | 85 | 95 | 93 | 90 | **91** |
| 3 | GIGABYTE **8ANXP-D** | 220 Euro | i925X | – | Gut | 89 | 95 | 85 | 90 | **90** |
| 4 | MSI **915P NEO2** | 120 Euro | i915P | – | Sehr gut | 86 | 95 | 76 | 90 | **86** |
| 5 | ABIT **AA8 DURAMAX** | 150 Euro | i925X | – | Gut | 84 | 95 | 74 | 90 | **85** |
| 6 | MSI **915G COMBO-FR** | 110 Euro | i915G | – | Sehr gut | 83 | 95 | 74 | 90 | **85** |
| **ATHLON 64** | | | | | | | | | | |
| 1 | ASUS **K8V DELUXE** | 150 Euro | Via K8T800 | – | Sehr gut | 90 | 82 | 92 | 90 | **88** |
| 2 | MSI **K8T NEO FIS2R** | 105 Euro | Via K8T800 | – | Sehr gut | 90 | 88 | 82 | 77 | **86** |
| 3 | GIGABYTE **K8NNXP** | 170 Euro | Nvidia NForce3 | – | Gut | 83 | 88 | 81 | 86 | **84** |
| 4 | ALBATRON **K8X800 PRO II** | 105 Euro | Via K8T800 | – | Sehr gut | 87 | 86 | 83 | 68 | **83** |
| 5 | BIOSTAR **K8VHA PRO** | 85 Euro | Via K8T800 | – | Gut | 84 | 88 | 70 | 53 | **78** |
| 6 | SOLTEK **SL-K8AV2-RL** | 110 Euro | Via K8T800 | – | Befriedigend | 89 | 88 | 59 | 57 | **77** |

## PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

### NVIDIA GEFORCE 6600GT

| | |
|---|---|
| Hardware-Kategorie | Grafikchip |
| ca. Preis | 220 Euro |
| Preis/Leistung | Sehr gut |

### NVIDIA GEFORCE 6800

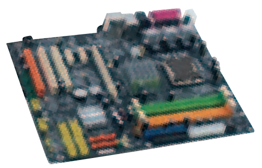


| | |
|---|---|
| Hardware-Kategorie | Grafikchip |
| ca. Preis | 300 Euro |
| Preis/Leistung | Sehr gut |

### EXCELSTOR J680S

| | |
|---|---|
| Hardware-Kategorie | S-ATA-Festplatte |
| ca. Preis | 55 Euro |
| Gesamtwertung | 75 |

### MSI 915P NEO2



| | |
|---|---|
| Hardware-Kategorie | Pentium-4-Mainboard |
| ca. Preis | 120 Euro |
| Gesamtwertung | 86 |

## SOUND-SYSTEME

| Platz | Name | ca. Preis | Art | Test in | Preis/ Leistung | Klangtest (50%) | Pegelfestigkeit (20%) | Ausstattung (20%) | Bedienung (10%) | Gesamt-wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **STEREO-BOXENSETS** | | | | | | | | | | |
| 1 | HARMAN/KARDON **SOUNDSTICKS 2** | 180 Euro | Stereo-Boxenset | 02/05 | Befriedgend | 81 | 79 | 72 | 66 | **77** |
| 2 | LOGITECH **Z-3** | 75 Euro | Stereo-Boxenset | 02/05 | Sehr gut | 74 | 82 | 70 | 78 | **75** |
| 3 | JBL **CREATURE 2** | 80 Euro | Stereo-Boxenset | 02/05 | Befriedigend | 68 | 71 | 62 | 64 | **67** |
| 4 | SHARKOON **AUDICS 2.1** | 30 Euro | Stereo-Boxenset | 02/05 | Sehr gut | 57 | 63 | 71 | 73 | **63** |
| 5 | X-TENSIONS **FULL METAL 2.1** | 100 Euro | Stereo-Boxenset | 02/05 | Mangelhaft | 56 | 52 | 78 | 77 | **62** |
| **SURROUND-BOXENSETS** | | | | | | | | | | |
| 1 | CREATIVE **GIGAWORKS S750** | 420 Euro | Surround-Boxenset | 02/05 | Gut | 88 | 89 | 84 | 79 | **87** |
| 2 | LOGITECH **Z-5500** | 350 Euro | Surround-Boxenset | 12/04 | Gut | 84 | 90 | 86 | 81 | **85** |
| 3 | LOGITECH **Z-5300** | 150 Euro | Surround-Boxenset | 02/05 | Sehr gut | 80 | 82 | 70 | 74 | **78** |
| 4 | JBL **ESCXCITE** | 270 Euro | Surround-Boxenset | 02/05 | Ausreichend | 76 | 83 | 70 | 76 | **76** |
| 5 | CREATIVE **INSPIRE T7900** | 120 Euro | Surround-Boxenset | 02/05 | Sehr gut | 74 | 79 | 71 | 59 | **73** |

## EINGABEGERÄTE

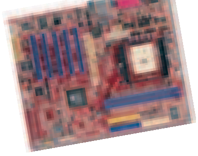
| Platz | Name | ca. Preis | Art | Test in | Preis/ Leistung | Praxistest (50%) | Technik (10%) | Ergonomie (20%) | Ausstattung (20%) | Gesamt-wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **MÄUSE** | | | | | | | | | | |
| 1 | RAZER **DIAMONDBACK** | 50 Euro | optische Kabelmaus | 12/04 | Sehr gut | 95 | 92 | 87 | 89 | **92** |
| 2 | LOGITECH **MX510** | 45 Euro | optische Kabelmaus | – | Sehr gut | 92 | 85 | 86 | 90 | **90** |
| 3 | LOGITECH **MX1000** | 75 Euro | Funk-Lasermaus | – | Gut | 85 | 91 | 81 | 91 | **86** |
| 4 | RAZER **VIPER 1000** | 35 Euro | optische Kabelmaus | – | Befriedigend | 78 | 83 | 68 | 55 | **72** |
| 5 | RAPTOR-GAMING **M1** | 40 Euro | optische Kabelmaus | 12/04 | Ausreichend | 77 | 85 | 62 | 51 | **70** |

| Platz | Name | ca. Preis | Art | Test in | Preis/ Leistung | Praxistest (50%) | Ergonomie (20%) | Ausstattung (20%) | Verarbeitung (10%) | Gesamt-wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **GAMEPADS** | | | | | | | | | | |
| 1 | THRUSTMASTER **FIRESTORM DUAL POWER 3** | 30 Euro | Rumble-Gamepad | – | Gut | 78 | 78 | 73 | 80 | **77** |
| 2 | SAITEK **P880 DUAL ANALOG** | 25 Euro | Gamepad | – | Gut | 76 | 76 | 77 | 81 | **77** |
| 3 | LOGITECH **WINGMAN RUMBLE PAD 2** | 25 Euro | Rumble-Gamepad | – | Gut | 73 | 79 | 78 | 77 | **75** |
| 4 | THRUSTMASTER **DUAL TRIGGER GAMEPAD** | 20 Euro | Gamepad | 12/04 | Befriedigend | 61 | 65 | 78 | 72 | **66** |
| 5 | SPEEDLINK **HORNET FORCE PAD TOUCH ED.** | 20 Euro | Rumble-Gamepad | – | Ausreichend | 58 | 64 | 68 | 55 | **59** |
| **JOYSTICKS** | | | | | | | | | | |
| 1 | SAITEK **X52** | 100 Euro | Flightstick mit extra Schubregler | 02/05 | Sehr gut | 85 | 81 | 92 | 75 | **85** |
| 2 | SAITEK **CYBORG EVO** | 35 Euro | Joystick | – | Sehr gut | 84 | 72 | 84 | 73 | **81** |
| 3 | LOGITECH **WINGMAN FORCE 3D** | 50 Euro | FF-Joystick | – | Gut | 82 | 76 | 79 | 75 | **79** |
| 4 | THRUSTMASTER **FF JOYSTICK** | 70 Euro | FF-Joystick | – | Befriedigend | 79 | 82 | 75 | 76 | **78** |
| 5 | SAITEK **X45 FLIGHT SYSTEM** | 80 Euro | Flightstick mit extra Schubregler | – | Gut | 74 | 84 | 73 | 86 | **77** |
| **LENKRÄDER** | | | | | | | | | | |
| 1 | LOGITECH **DRIVING FORCE PRO** | 120 Euro | FF-Wheel | 01/05 | Sehr gut | 91 | 87 | 90 | 50* | **86** |
| 2 | THRUSTMASTER **F1 FF WHEEL** | 170 Euro | FF-Wheel | 01/05 | Befriedigend | 81 | 85 | 83 | 86 | **83** |
| 3 | LOGITECH **MOMO RACING** | 130 Euro | FF-Wheel | – | Gut | 90 | 88 | 86 | 20* | **82** |
| 4 | SAITEK **R440 FORCE** | 60 Euro | FF-Wheel | 01/05 | Gut | 79 | 81 | 66 | 75 | **76** |
| 5 | MICROSOFT **SIDEWINDER FF WHEEL** | 80 Euro | FF-Wheel | – | Gut | 75 | 72 | 71 | 83 | **75** |

*ein nachlässig verarbeiteter Potentiometer kann zum »80%-Bug« führen, durch den nur maximal 80% Gas gegeben werden kann.

## PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

### BIOSTAR **K8NHA PRO**



| | |
|---|---|
| Hardware-Kategorie | Athlon-64-Mainboard |
| ca. Preis | 85 Euro |
| Gesamtwertung | 78 |

### SAITEK **P880 DUAL ANALOG**

| | |
|---|---|
| Hardware-Kategorie | Gamepad |
| ca. Preis | 25 Euro |
| Gesamtwertung | 77 |

### LOGITECH **MX510**

| | |
|---|---|
| Hardware-Kategorie | Optische Kabelmaus |
| ca. Preis | 40 Euro |
| Gesamtwertung | 90 |

### SAITEK **R440 FORCE**

| | |
|---|---|
| Hardware-Kategorie | FF-Lenkrad |
| ca. Preis | 60 Euro |
| Gesamtwertung | 76 |

## TFT-MONITORE

| Platz | Name | ca. Preis | Art | Test in | Preis/ Leistung | Bildqualität (40%) | Spieletauglichkeit (25%) | Ergonomie (20%) | Ausstattung (15%) | Gesamtwertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **17 ZOLL** | | | | | | | | | | |
| 1 | IIYAMA **PROLITE E435S** | 330 Euro | TN+Film-Display | NEU | Sehr gut | 88 | 96 | 81 | 70 | 86 |
| 2 | VIEWSONIC **VP171B** | 430 Euro | TN+Film-Display | – | Sehr gut | 86 | 87 | 85 | 77 | 85 |
| 3 | EIZO **FLEXSCAN L557** | 580 Euro | MVA-Display | – | Gut | 93 | 80 | 71 | 83 | 84 |
| 4 | HYUNDAI **IMAGEQUEST L17T+** | 410 Euro | TN+Film-Display | – | Sehr gut | 88 | 81 | 76 | 82 | 83 |
| 5 | PHILIPS **170P5ES** | 435 Euro | TN+Film-Display | – | Sehr gut | 81 | 83 | 82 | 85 | 82 |
| 6 | SAMSUNG **SYNCMASTER 172N** | 440 Euro | TN+Film-Display | – | Sehr gut | 82 | 77 | 87 | 80 | 82 |
| 7 | IIYAMA **PROLITE H430** | 540 Euro | IPS-Display | – | Gut | 79 | 73 | 91 | 91 | 82 |
| **19 ZOLL** | | | | | | | | | | |
| 1 | NEC-MITSUBISHI **MULTISYNC LCD1980SX** | 870 Euro | MVA-Display | – | Befriedigend | 89 | 78 | 92 | 71 | 84 |
| 2 | SAMSUNG **SYNCMASTER 193P** | 690 Euro | MVA-Display | – | Gut | 90 | 76 | 78 | 61 | 80 |
| 3 | VIEWSONIC **VP191S** | 540 Euro | MVA-Display | – | Sehr gut | 89 | 75 | 76 | 61 | 79 |
| 4 | IIYAMA **PROLITE 481S** | 560 Euro | IPS-Display | – | Gut | 73 | 78 | 80 | 75 | 76 |
| 5 | CTX **S962G** | 530 Euro | MVA-Display | – | Gut | 82 | 78 | 69 | 65 | 76 |
| 6 | EIZO **L767** | 750 Euro | MVA-Display | – | Befriedigend | 86 | 73 | 64 | 65 | 75 |
| 7 | BELINEA **101920** | 450 Euro | MVA-Display | – | Gut | 83 | 77 | 76 | 47 | 75 |

## LAUFWERKE

| Platz | Name | ca. Preis | Art | Test in | Preis/ Leistung | Transferrate (40%) | Zugriffszeit (30%) | Lautstärke (15%) | Praxistest (15%) | Gesamtwertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **S-ATA FESTPLATTEN** | | | | | | | | | | |
| 1 | WESTERN DIGITAL **RAPTOR WD740GD** | 155 Euro | 74 GB, 10.000 U/min | – | Gut | 92 | 94 | 51 | 75 | 84 |
| 2 | HITACHI **DESKSTAR 7K250** | 150 Euro | 250 GB, 7.200 U/min | – | Gut | 76 | 77 | 72 | 87 | 77 |
| 3 | EXCELSTOR **J680S** | 55 Euro | 80 GB, 7.200 U/min | – | Sehr gut | 73 | 74 | 76 | 83 | 75 |
| 4 | SAMSUNG **SPINPOINT SP1614C** | 95 Euro | 160 GB, 7.200 U/min | – | Gut | 70 | 65 | 89 | 86 | 74 |
| 5 | SEAGATE **BARRACUDA SATA 7200.7** | 119 Euro | 200 GB, 7.200 U/min | – | Befriedigend | 80 | 69 | 49 | 72 | 71 |

| Platz | Name | ca. Preis | Art | Test in | Preis/ Leistung | Leistung DVD (45%) | Leistung CD (35%) | Ausstattung (10%) | Lautstärke (10%) | Gesamtwertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **DVD-LAUFWERKE** | | | | | | | | | | |
| 1 | TEAC **DV-516E** | 26 Euro | IDE-Laufwerk 16/48fach | – | Sehr gut | 88 | 82 | 76 | 87 | 85 |
| 2 | ARTEC **DHM-G48** | 24 Euro | IDE-Laufwerk 16/48fach | – | Sehr gut | 85 | 81 | 75 | 91 | 83 |
| 3 | ASUS **DVD-E616** | 28 Euro | IDE-Laufwerk 16/48fach | – | Gut | 79 | 89 | 87 | 68 | 82 |
| 4 | LITE-ON **LTD-163** | 24 Euro | IDE-Laufwerk 16/48fach | – | Gut | 76 | 87 | 87 | 74 | 81 |
| 5 | SONY **DDU1621** | 26 Euro | IDE-Laufwerk 16/48fach | – | Gut | 84 | 70 | 71 | 81 | 78 |

| Platz | Name | ca. Preis | Art | Test in | Preis/ Leistung | Brennleistung (40%) | Leseleistung (30%) | Ausstattung (15%) | Lautstärke (15%) | Gesamtwertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **DVD-BRENNER** | | | | | | | | | | |
| 1 | PLEXTOR **PX-712A** | 90 Euro | IDE-Brenner 12/8/4/4-fach | – | Gut | 91 | 92 | 86 | 89 | 90 |
| 2 | PLEXTOR **PX-716A** | 120 Euro | IDE-Brenner 12/8/4/4-fach | – | Befriedigend | 90 | 93 | 85 | 89 | 90 |
| 3 | BENQ **DW1620** | 70 Euro | IDE-Brenner 16/16/4/4/2,4-fach | – | Sehr gut | 89 | 89 | 84 | 86 | 88 |
| 4 | PHILIPS **DVDR1640K** | 95 Euro | IDE-Brenner 16/8/4/4/2,4-fach | – | Gut | 88 | 88 | 83 | 88 | 87 |
| 5 | MSI **DR-16B** | 95 Euro | IDE-Brenner 16/16/4/4/2,4-fach | – | Gut | 87 | 84 | 85 | 84 | 85 |

## PREIS/LEISTUNGS-TIPPS

### IIYAMA **E435S**

| | |
|---|---|
| Hardware-Kategorie | 17-Zoll-TFT |
| ca. Preis | 330 Euro |
| Gesamtwertung | 86 |

### VIEWSONIC **VP191S**

| | |
|---|---|
| Hardware-Kategorie | 19-Zoll-TFT |
| ca. Preis | 540 Euro |
| Gesamtwertung | 79 |

### ARTEC **DHM-G48**

| | |
|---|---|
| Hardware-Kategorie | DVD-Laufwerk |
| ca. Preis | 24 Euro |
| Gesamtwertung | 83 |

### BENQ **DW1620**

| | |
|---|---|
| Hardware-Kategorie | DVD-Brenner |
| ca. Preis | 70 Euro |
| Gesamtwertung | 88 |

PC POWER PLAY

# Vollversion: DEVASTATION

Februar 2005

## DEMOS
- Act of War
- Bridge Builder
- Cross Racing Championship
- Emergency 3
- Ford Racing 3
- Hearts of Iron 2
- Republic Commando
- Shade - Zorn der Engel
- Sherlock Holmes – Geheimnis d. s. Ohrrings
- Skisprung Wintercup 2005
- Tribes Vengeance 2 – Einzelspieler-Demo

## VIDEOS
- Act of War
- Battlefield 2
- Demon Stone
- Emergency 3
- Erotic Empire
- Panzers 2
- Splinter Cell 3
- SWAT 4
- World Racing 2

## TRAILER
- (T)Rraumschiff Surprise – Periode 1
- Der Flug des Phoenix
- Hide & Seek
- Hitch – Der Date Doktor
- Open Water
- Resident Evil: Apocalypse

## PATCHES
- Anstoss 4 Edition 03-04 Patch 1.7.0
- Armies of Exigo Patch 1.2b
- Blitzkrieg Rolling Thunder Patch 1.3
- Call of Duty Patch 1.5
- Call of Duty United Offensive Patch 1.51
- Chaos League Patch 1.07
- Cops 2170 Patch 1.22
- Dawn of War Patch 1.20
- Fire Department 2 Patch 1.02.b
- Flatout Patch 1.1
- GTR Update 1.2
- Nexus Update 1.01
- RTL Skispringen 2005 Patch 1.48
- Ski Alpin Patch 1.89
- Vampire The Masquerade Bloodlines Patch 1.2
- Vermeer 2 Patch 1.1.0
- Zoo Tycoon 2 Patch

## MODS
- Call of Duty United Offensive, Map Pack
- Devastation, Map-Pack
- Die Sims 2, Home Crafter Tool
- Doom 3, Last Man Standing Mod Public Beta
- Ground Control 2, Karte Nashorn/ReaperMoor
- Kinder des Nils, Bonus Szenario Akhetaten
- Schlacht um Mittelerde, Maps
- Tiger Woods 2005, Course Architect

## TREIBER
- Ati Catalyst Treiber 4.12
- DirectX 9.0c
- Divx 5.2.1
- Nvidia Forceware 66.93

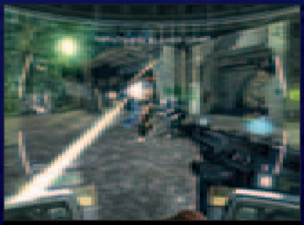
## TOOLS
- Acrobat Reader 6.02
- AntiVir Personal Edition
- Power DVD 5 Trial
- Rightmark 1.24
- WinZip 9.0

## SPECIALS
- Creatix (IGF)
- Gish (IGF)
- Prot`thea (IGF)
- Revolved (IGF)

## EXTRAS
- Devastation, Wallpapers
- Dragonshard, Gameplay Movie
- First to Fight, Movies
- Rainbow Six: Lockdown, Trailer
- Sid Meier's Pirates!, Karte
- Stolen, Trailer
- World of Warcraft, Intro

## SCREENSHOTS
- Act of War
- Battlefield 2
- Dark Ages of C.: Catacombs
- Emergency 3
- Splinter Cell 3
- SWAT 4
- World Racing 2

Act of War


Republic Commando

PC POWER PLAY Vollversion: DEVASTATION Februar 2005

Februar 2005 Vollversion: DEVASTATION PC POWER PLAY

CyPress

PC POWER PLAY

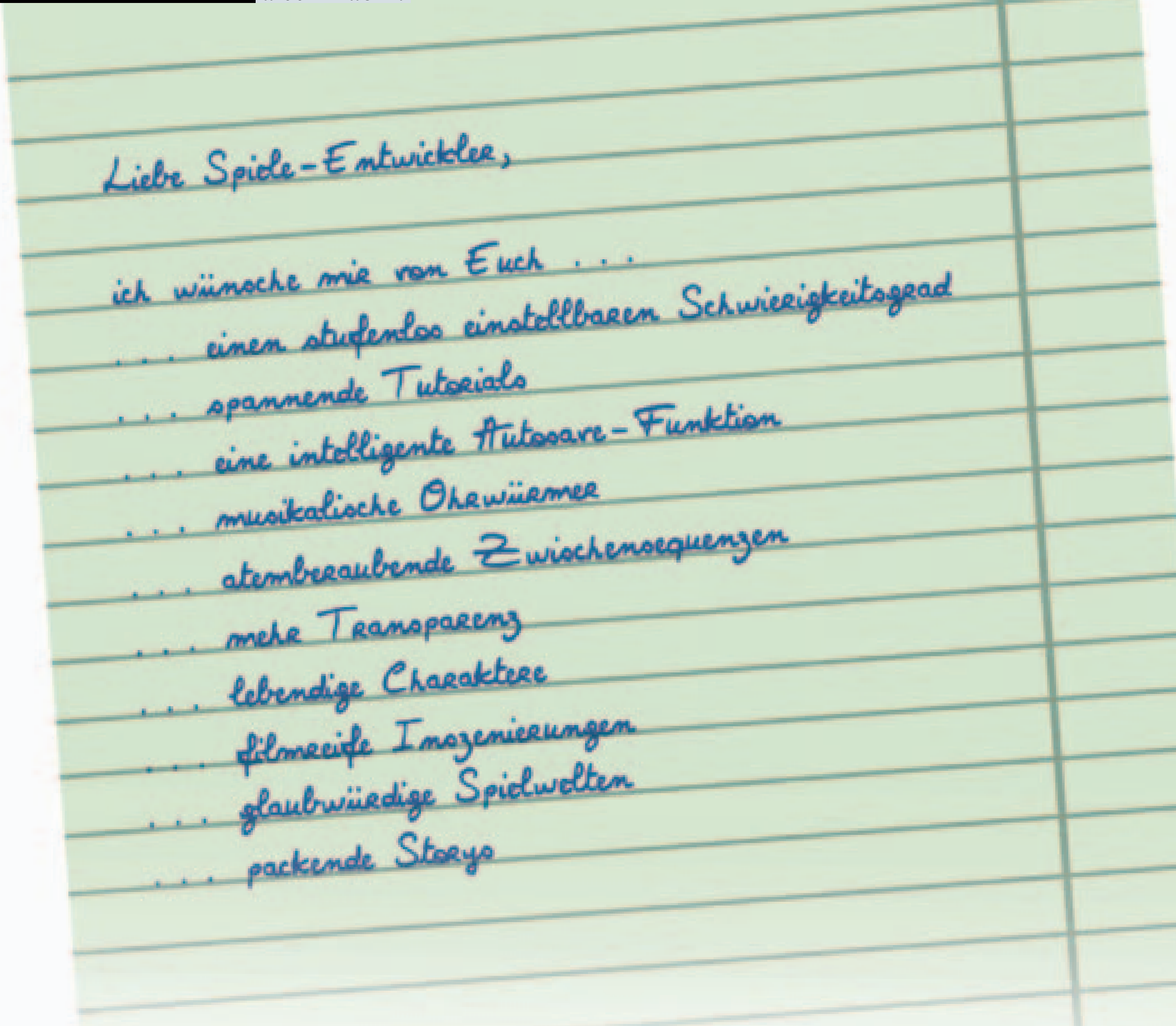
Februar 2005

Vollversion

# DEVASTATION

PC POWER PLAY Februar 2005

Die Hülle finden Sie als PDF auf unserer DVD. Falls Sie das Heft nicht zerschneiden wollen: Extras\Diverses\DVD-Inlay




# WAS SPIELER WOLLEN

Packende Geschichten, lebendige Charaktere, bombastische Zwischensequenzen und ein Soundtrack, der direkt ins Ohr geht – **Spieler wissen eigentlich ziemlich genau, was sie wollen**. Bloß: Wissen das die Entwickler auch? Nach unserer Top Ten können sie jedenfalls nicht behaupten, wir hätten es ihnen nicht gesagt.

## 10 STUFENLOS EINSTELLBARER SCHWIERIGKEITSGRAD

Wenn die computergesteuerten Teams von **NHL 2005** Ihre Abwehr auf einem 5-Cent-Stück austanzen, ist das überhaupt kein Problem – schließlich dürfen Sie so ziemlich jede Kleinigkeit stufenlos Ihren Fähigkeiten anpassen. Die gegnerischen Torhüter fischen selbst die härtesten Schlagschüsse aus dem Winkel? Wird heruntergeschraubt. Der eigene Stürmer trifft kein Scheunentor? Wird aufgemotzt. Diese Einstellungsmöglichkeiten sind bei Sportspielen mittlerweile so selbstverständlich, dass ihr Fehlen in allen übrigen Genres umso erstaunlicher ist. Rollen-, Strategie- oder Actionspieler können sich schon glücklich schätzen, wenn sie aus drei Schwierigkeitsgraden auswählen dürfen – in der Praxis wird aus »leicht«, »mittel« und »schwer« allerdings gerne mal »hart«, »sehr hart« und »ich spiel nicht mehr mit«.

Wieso dürfen Einsteiger die Hitpoints ihrer Truppen nicht einfach erhöhen, wenn die Schlacht selbst nach dem 20. Neustart nicht zu gewinnen ist? Warum dürfen Profis die Werte ihres Charakters nicht nach unten korrigieren, wenn er jeden Ork in Sekundenbruchteilen zu Kleinpelz verarbeitet? Kurz: Wieso macht das Beispiel von **NHL 2005** & Co. nicht endlich Schule?

## 9 SPANNENDE TUTORIALS

Ein gutes Tutorial ist in die Story beziehungsweise Kampagne integriert und zeigt Funktionen erst dann, wenn sie auch wirklich benötigt werden – so wie bei **WarCraft 3**. Öde Textwüsten oder Beispielschlachten, die für den weiteren Handlungsverlauf völlig irrelevant sind, braucht hingegen kein Mensch – Tutorials sollen dem Spieler

Ein stufenlos einstellbarer Schwierigkeitsgrad wie in **NHL 2005** sollte eigentlich zur Standardausstattung von allen PC-Spielen gehören. Das ist aber nach wie vor die Ausnahme.

Tutorials müssen keine Pflichtübung sein. Wie es spannend geht, zeigt **WarCraft 3**.

So nicht: **Diablo 2** zwingt uns, das Spiel zu beenden, um abspeichern zu können.

nicht nur zeigen, wie das Spiel funktioniert, sondern ihn auch mit der Spielwelt, den Charakteren und der Story vertraut machen.

Kommen im weiteren Spielverlauf neue Fähigkeiten, Einheiten oder Gebäude hinzu, ist es übrigens durchaus sinnvoll, diese anhand von kurzen Tutorials vorzustellen. Und wenn sich ein Spieler wirklich gar nicht mehr zu helfen weiß, dann spricht auch nichts gegen eine in das Spiel integrierte Komplettlösung. Wer sich den Spaß nicht verderben will, der muss ja nicht reinschauen. Dem mündigen Bürger könnte ruhig der mündige Spieler folgen.

## 8

## INTELLIGENTE AUTOSAVE-FUNKTION

Die meisten Spiele speichern nach einer gewissen Zeitspanne oder beim Betreten eines neuen Abschnitts automatisch. Das ist hilfreich, keine Frage, aber eben lange nicht so hilfreich, wie es sein könnte. Dabei wäre es so einfach: Eine intelligente Autosave-Funktion speichert vor schwierigen Kämpfen, kniffligen Missionen und wichtigen Entscheidungen, die den weiteren Storyverlauf beeinflussen. Also an genau jenen Stellen, an denen der Spieler wahrscheinlich mehrere Versuche benötigt oder wünscht.

Dabei versteht sich von selbst, dass das Speichern ansonsten überall und zu jeder Zeit erlaubt ist. Wer Speicherpunkte bevorzugt, sollte diese optional einschalten dürfen; allerdings gibt es wirklich keinen vernünftigen Grund, alle Spieler mit solchen Einschränkungen zu belästigen. Wie man es nicht macht, zeigt übrigens **Diablo 2**: Der Zwang, das Spiel verlassen zu müssen, um abzuspeichern, ist einmalig überflüssig. Eigentlich ungewöhnlich für ein Blizzard-Spiel.

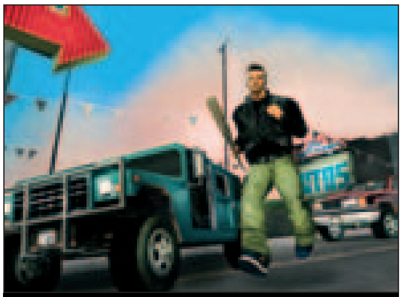
## 7

## OHRWÜRMER

Professionelle Sprachausgabe und qualitativ hochwertige Soundeffekte gehören nicht erst seit **Half-Life 2** zum guten Ton. Erstaunlich ist allerdings, dass nur sehr wenige Spiele das akustische Potenzial wirklich ausreizen. Mal ehrlich: Wie viele Spiele-Soundtracks könnten Sie aus dem Stehgreif mitsummen? Und wie viele Film-Melodien? Dass man nicht unbedingt Howard Shore oder John Williams anheuern muss, um einen echten Ohrwurm zu produzieren, zeigt beispielsweise das Titelstück von **Morrowind** – mehr davon!

Schön auch das Beispiel von **GTA 3**: Statt Einheitsmucke gibt's hier nicht nur eine Auswahl aus neun Radiosendern, sondern auch die Möglichkeit, die Lieblingssongs im MP3-Format abzuspielen – einfach, aber genial. Apropos Songs: Warum trällert in Rollenspiel-Tavernen eigentlich nie ein Barde? Und wieso geben karibische Piraten keine frivolen Seemannslieder zum Besten?

Es mag nur ein Detail sein, aber es stimmt den Spieler auf die Welt ein, die er betritt: die Musik. Gut gemachte Scores wie in **Morrowind** bleiben in Erinnerung, auch lange nach dem Spielen.



**GTA 3** beweist eindrucksvoll, wie wichtig Sound und Musik für Spiele sind.

**Civilization 3** ist wahrlich kein strategisches Leichtgewicht. Doch es lässt den Spieler nicht mit seiner Funktionsvielfalt allein, sondern hilft mit eingebautem Handbuch und Lexikon.

## 6

## ATEMBERAUBENDE ZWISCHENSEQUENZEN

Zurücklehnen und staunen: Die Zwischensequenzen von **Final Fantasy X** sind fast schon zu traumhaft schön, um wahr zu sein. Das optische Feuerwerk, das die Entwickler der Rollenspiel-Saga auf der Playstation 2 abbrennen, wirft allerdings die Frage auf, warum PC-Spieler neidisch in die Röhre gucken müssen. Von einigen Ausnahmen (wie etwa **WarCraft 3**) einmal abgesehen, führen Zwischensequenzen hier mittlerweile ein Schattendasein. Wenn überhaupt, dann finden sie fast ausschließlich in der Spielgrafik statt – klar, so kann man mit der Engine auch angeben, aber ein adäquater Ersatz für atemberaubende Render- oder CGI-Movies ist das ganz sicher nicht.

Zudem zeigen Filme wie **Der Herr der Ringe**, dass die Bluescreen-Technik inzwischen so ausgereift ist, dass sich Computeranimationen und echte Schauspieler blendend miteinander vertragen. Auf ein Comeback der interaktiven Filme können wir gerne verzichten, aber gerade für Spiele drängt sich diese Kombination doch förmlich auf.

## 5

## MEHR TRANSPARENZ

Hmm. Das Kurzschwert verursacht 6 Schadenspunkte und hat eine Geschwindigkeit von 2.05, während die Axt für 11 Schadenspunkte reinhaut, aber nur 1.25 schnell ist – welche Waffe nehme ich denn jetzt? Angesichts solcher Rechenspiele ist es nicht verwunderlich, dass viele Menschen einen großen Bogen um Rollenspiele machen. Dabei muss »komplex« nicht zwangsläufig »kompliziert« bedeuten – wenn die Transparenz stimmt.

So benutzt **Knights of the Old Republic** zwar das **Dungeons&Dragons**-Regelwerk, trimmt die Anzahl der diversen Spezialfähigkeiten aber auf ein überschaubares Niveau und ist auch ohne Taschenrechner problemlos spielbar. Weniger komplex ist es dadurch ganz bestimmt nicht.

Auch **Civilization 3**, dem man nun wahrlich nicht vorwerfen kann, ein Leichtgewicht zu sein, ist keineswegs verwirrend – dem eingebauten umfangreichen Handbuch und Lexikon sei Dank. Statt 200 Fähigkeiten, Einheiten oder Zaubersprüchen, von denen man die Hälfte ohnehin nicht verwendet, tun es in der Regel auch 20 – wenn diese dann auch noch detailliert ausgearbeitet und perfekt ausbalanciert sind, ist jeder Spieler zufrieden. Müssen es doch mal ein paar mehr sein, dann sind ein ordentliches Handbuch und eine integrierte Hilfe-Funktion Pflicht.

## 4

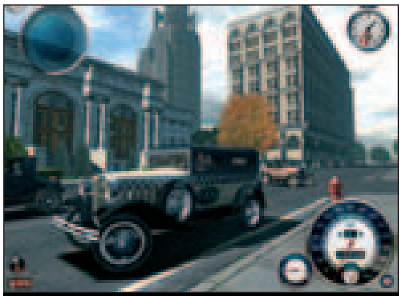
## LEBENDIGE CHARAKTERE

Schizophrene Nachtclub-Besitzerinnen, Werwolf-Archäologen oder psychotische Vampire – in der Welt von **Vampire Bloodlines** treten sich die abgefahrensten Charaktere förmlich gegenseitig

Die Rendersequenzen von **Final Fantasy X** zählen heute noch zu den besten und schönsten. Bis auf Blizzard verzichten viele Entwickler auf diese Darstellungsform.

**Knights of the Old Republic** stellt komplexe Regeln anschaulich dar.

Charaktere müssen ein komplexes Vorleben haben – wie in **Vampire Bloodlines**.



Seit **Mafia** wurde kein Actionspiel mehr so konsequent und filmreif durchgestylt.

**Ultima 7** ist heute noch das beste Beispiel, wie eine glaubwürdige Spielwelt aussieht.

auf die Füße. Strahlende Helden und klischeebeladene Bösewichte sucht man hier vergeblich, denn die Entwickler von Troika haben verstanden, dass Figuren erst dann glaubhaft und lebendig wirken, wenn sie eine eigene Persönlichkeit besitzen und ihr Handeln nachvollziehbar ist.

Der typische Spieleheld rettet die Welt – einen echten Grund dafür hat er allerdings selten. Der typische Bösewicht will die Welt zerstören – auch ihm mangelt es meist an einem vernünftigen Motiv. Schade eigentlich, denn die Welt ist voll davon: Rache, Machtgier, Liebe, Eifersucht ... Ein guter Protagonist braucht zudem einen detaillierten Hintergrund – eine Familie, eine Beziehung, einen Job. Figuren, die ihr Leben erst beginnen, wenn der Spieler die Maus in die Hand nimmt, sind austauschbar und langweilig.

## 3

## FILMREIFE INSZENIERUNGEN

Ruhige Kamerafahrten, rasante Cuts, die Nahaufnahme einer abbrennenden Kippe – **Mafia** erzählt nicht nur eine klassische Gangsterballade, sondern ist auch wie eine inszeniert. Die filmtypische Erzählweise erinnert ganz bewusst an Klassiker wie **Der Pate**, **Goodfellas** oder **Die Unbestechlichen** und erschafft mit vergleichsweise einfachen Stilmitteln eine dichte Atmosphäre. Diese Anleihen aus der Filmbranche dürfen ruhig zum Standard werden – wer will während Dialogen schon ständig in das Gesicht seines Gegenübers glotzen?

Ebenfalls mustergültig inszeniert ist die Normandie-Landung bei **Medal of Honor – Allied Assault**. Und jetzt mal ehrlich: Wen stört es schon, dass diese Szene aus Spielsbergs **Der Soldat James Ryan** geklaut ist? Wenn es darum geht, das Geschehen bombastisch in Szene zu setzen, führt nun mal kein Weg an Hollywood vorbei. Da könnten – und sollten – sich die Spiele-Entwickler noch so einiges abschauen.

## 2

## GLAUBWÜRDIGE SPIELWELTEN

Es ist schon bemerkenswert: **Ultima 7** hat mittlerweile zwölf Jahre auf dem Buckel und ist immer noch die glaubwürdigste Simulation einer fremden Welt. Das liegt weniger an der viel zitierten Möglichkeit, sein eigenes Brot zu backen, sondern daran, dass die Spielwelt mit einer beispiellosen Liebe zum Detail gestaltet wurde. Den Standard-NPC gibt es einfach nicht – stattdessen haben alle Einwohner Britannias einen individuellen Tagesablauf, eigene Geschichten, Sorgen und Träume.

Diese Detailverliebtheit, das Gefühl, sich in einer lebenden, atmenden Welt zu bewegen, in der jeder Schritt ein kleines Abenteuer ist, wünschen wir uns auch in zukünftigen Spielen. Was vor zwölf Jahren möglich war, sollte heute doch erst recht möglich sein. Und die Formel ist denkbar einfach: Eine glaubwürdige Spielwelt entsteht nicht durch Größe oder Grafikpracht, sondern durch die Einzigartigkeit ihrer Bewohner.

## 1

## PACKENDE STORYS

Kein Filmregisseur, der Wert darauf legt, seinen Job zu behalten, würde sich ohne ein vernünftiges Drehbuch an die Arbeit machen – schließlich hat er gerade mal zwei Stunden Zeit, eine spannende Geschichte zu erzählen. Spielen steht locker der zehnfache Zeitraum zur Verfügung, von Drehbuchautoren fehlt allerdings jede Spur. Zur Probe können Sie ja einfach mal ein beliebiges Handbuch bei den Credits aufschlagen – es finden sich etliche Animatoren, Level-Designer und Programmierer, professionelle Story-Schreiber verirren sich aber denkbar selten in diese Branche. Woran liegt's? Zu teuer?

Wir meinen, dass eine packende, routiniert erzählte Geschichte jeden Cent wert ist – wie **Deus Ex** eindrucksvoll unter Beweis stellt. Mal abgesehen davon, dass der Mix aus Rollenspiel und Ego-Shooter einfach höllisch viel Spaß macht, ist schon alleine der mit überraschenden Wendungen gespickte Verschwörungsplot Grund genug, sich Hals über Kopf in Warren Spectors Meisterwerk zu verlieben. Wer **Deus Ex** gespielt hat, weiß, was Spiele können. Liebe Entwickler: Wir wollen mehr Storys von dieser Qualität. Und sollte euch nur die fade Bösewicht-will-Welt-beherrschen-Handlung einfallen, dann lasst doch einfach mal jemanden ran, der sich mit sowas auskennt.

Wenn sich die Entwickler an diese Wünsche halten, dürften in Zukunft nur noch erstklassige Titel erscheinen. Natürlich wird das nicht der Fall sein. So realistisch sind wir.

*Jochen Gebauer*

Das beste Beispiel, wie ein Spiel dank seiner Story faszinieren kann: **Deus Ex**, das Meisterwerk von Warren Spector. So stellen wir uns auch in Zukunft die Handlung von PC-Spielen vor.

# GRENZENLOSE MACHT?

Electronic Arts schnappt sich überraschend 20 Prozent von Ubisoft: Ist das **der Anfang der Spielemarkt-Weltherrschaft** – oder gebieten die Kartellbehörden Einhalt?

Es klingt wie das Spiel **Risiko**: Erobern Sie Nordamerika, Europa und einen dritten Kontinent Ihrer Wahl. Doch dies ist die Realität. Electronic Arts ist in der alten und der neuen Welt längst der größte unabhängige Spielepublisher und setzt auch in China auf Expansion. Kurz vor Weihnachten platzte eine weitere Bombe: Die Kalifornier, die dank Top-Produkten und Top-Lizenzen jeden wichtigen Markt dominieren, übernehmen 19,9 Prozenz der Anteile an dem französischen Konkurrenten Ubisoft. Dem gelang seit Mitte der 90er-Jahre der Aufstieg vom französischen Provinz-Publisher in die Oberliga der internationalen Spielefirmen. Denn mit **Splinter Cell** und **Prince of Persia** sind starke Serien vorhanden, Ubisoft gehört zu den Firmen mit den größten Entwicklungsressourcen weltweit und ist, anders als Electronic Arts, im Bereich der Online-Games wenigstens als Europavertrieb von **EverQuest 2** erfolgreich.

Doch auch wenn die Erfolge von Ubisoft mehr als nur respektabel sind – Das Unternehmen ist klein gegenüber den Umsätzen und Gewinnen, die Electronic Arts mit Sportlizenzen von **NHL** bis **FIFA**, mit den Rennspielen der **Need for Speed**-Serie, der **Medal of Honor**-Reihe und den Spielen zu **Herr der Ringe** und **Harry Potter** erzielt.

## Investoren erwarten Übernahme

Dass die Kalifornier das Treiben in Paris nicht als »altes Europa« verschmähen, sondern genau beobachten, wurde spätestens deutlich, als sich EA das kommende Crytek-Spiel schnappte – nachdem Ubisoft mit dem von diesem deutschen Team entwickelten **Far Cry** einen Überraschungscoup gelandet hatte.

### ÜBER DEN AUTOR

Dr. Andreas Lober ist Rechtsanwalt bei Schulte Rechtsanwälte, Frankfurt a. M. (www.schulte-lawyers.de). Er berät und vertritt Unternehmen in kartellrechtlichen Fragen bei Zusammenschlussvorhaben und bei Fragen des IT-Rechts.

Sie erreichen ihn unter alober@schulte-lawyers.de

Doch was will Electronic Arts mit den neu erworbenen Anteilen an Ubisoft? Vor allem: Sind die Tage von Ubisoft als unabhängiger Publisher gezählt? Das scheinen zumindest viele Investoren zu vermuten. Nachdem der Deal bekannt wurde, schossen die Aktienkurse nach oben, Ubisoft legte binnen weniger Stunden von rund 17 Euro auf knapp 28 Euro zu. Auch Electronic Arts verzeichnete deutliche Kursgewinne. Normalerweise ist das ein untrügliches Zeichen dafür, dass die Investoren eine Übernahme erwarten.

## Ubisoft: lukrative Beute

In der Tat: Was will EA sonst mit den Anteilen, wo man doch selbst deutlich profitabler ist? EAs Finanzchef Warren Jenson spielt die Sache herunter und redet von einem »strategischen« Investment – Electronic Arts wolle ein Wörtchen mitreden, wenn Ubisoft über die Fusion mit einem anderen Unternehmen nachdenken sollte. Dass dies wirklich alles sein soll, bezweifeln viele Beobachter. Michael Pachter, Analyst bei Wedbush Morgan, sagte gegenüber dem US-Magazin Gamespot, dass eine derart passive Strategie nicht zu EA passe – das starke Ubi-Entwicklerteam, das Standbein im Handyspiele-Markt und die Lizenzen von Ubisoft dagegen sehr wohl. Yves Guillemot, einer der fünf Brüder, die Ubisoft gegründet haben, und heutiger Chef, sieht dagegen den Einstieg des Konkurrenten als »feindlichen Akt«, dessen Ziele er nicht kenne. Daher denke das Management über verschiedene Pläne nach, um die Übernahme der Mehrheit durch Electronic Arts zu verhindern.

## Ein Fall fürs Kartellamt?

Vielleicht muss man dennoch keine Angst vor einer erdrückenden Marktmacht von Electronic Arts haben. Unternehmenszusammenschlüsse müssen, wenn bestimmte Umsatzschwellen überschritten sind, bei den Kartellbehörden angemeldet werden. Das gilt auch für den Fall einer feindlichen Übernahme. Wenn durch den Zusammenschluss eine marktbeherrschende Stellung entsteht oder verstärkt wird, oder eine Behinderung wirksamen Wettbewerbs droht, wird der Zusammenschluss untersagt – oder die Unternehmen müssen bestimmte Auflagen erfüllen. Eine marktbeherrschende Stellung ist nach dem deutschen Gesetz gegen Wettbewerbsbeschränkungen normalerweise dann anzunehmen, wenn ein Unternehmen einen Marktanteil von mindestens einem Drittel hat. Electronic Arts hat kürzlich bei einer Pressekonferenz bekannt gegeben, in Europa – je nach Plattform – Marktanteile von 23 bis 29 Prozent zu haben. In Deutschland kam man nach eigenen Angaben im Weihnachtsgeschäft auf 25 Prozent. Tendenz jeweils steigend.

Ubisoft kommuniziert keine genauen Marktanteile, gilt aber als drittgrößter Publisher in Europa und Nummer 9 weltweit. Damit wäre vermutlich zumindest in manchen Marktgebieten die Schwelle von einem Drittel überschritten, wenn die Marktanteile von EA und Ubisoft addiert würden. Nur: Das Bundeskartellamt (immer zuständig, wenn deutsche Niederlassungen betroffen sind) konnte das Vorhaben gar nicht prüfen, weil es sich nicht um einen Zusammenschluss gehandelt hat. Dies wäre nach deutschem Recht dann der Fall, wenn Electronic Arts auf mindestens 25 Prozent der Anteile käme. Auch die Europäische Kommission konnte sich den Vorgang nicht anschauen, da nach EU-Recht ein Zusammenschluss in der Regel jedenfalls dann nicht angenommen wird, wenn der Erwerber weniger als 20 Prozent der Anteile hat. In den USA hat Electronic Arts den Erwerb bei der dortigen Kartellbehörde angemeldet, aber dort sind die Marktanteile beider Firmen deutlich niedriger.

## Mehr ist möglich

Es kann also sein, dass EA gerne mehr Anteile gehabt hätte, aber aus kartellrechtlichen Gründen nicht mehr erworben hat. Auf dieses Thema angesprochen, wiegelt Electronic Arts ab. Die deutsche Pressestelle verweist an England. Tiffany Steckler, PR Director Europe, spielt die Sache herunter: Electronic Arts habe sich lediglich ein Aktienpaket gesichert, das am Markt angeboten worden sei, mehr stecke nicht dahinter. Überzeugend? 13 Prozent der Anteile an Ubisoft werden von institutionellen Investoren gehalten, 44,5 Prozent befinden sich im Streubesitz – diese Anteile hätten also leicht am Aktienmarkt gekauft werden können und EA wäre noch vor den Firmengründern (22,8 Prozent) größter Einzelaktionär geworden. Und das soll keine verlockende Aussicht gewesen sein?

*Dr. Andreas Lober*

# OHNE MEINEN BROWSER SPIEL' ICH NICHTS

Schnell, einfach, überall zu spielen und »massively multiplayer«: Hier erfahren Sie, warum es sich lohnt, die aktuellen und **kostenlosen Browser-Spiele** auszuprobieren. Und wie es um die Zukunft der Webseiten-Spiele bestellt ist.

Um Dutzende Spieler dazu zu bringen, mitten in der Nacht aufstehen, um eine Runde zu spielen, muss ein Spiel verdammt fesselnd sein. In **Galaxy Network** ist es an der Tagesordnung, dass die Mitglieder großer Allianzen nächtliche Rundrufaktionen starten, um ihre Flotten zusammenzutrommeln und gegen angreifende Schlachtschiffe in Stellung zu bringen. Wenn der Angriff zurückgeschlagen werden kann, ist der Angreifer geschwächt und der Gegenschlag wird nicht lange auf sich warten lassen. Doch wenn die geballte Feuerkraft der angreifenden Schiffe die Verteidigung wegbläst wie Kartenhäuschen, muss die gesamte Infrastruktur der geplätteten Planeten erst wieder mühsam aufgebaut werden. Da lohnt es sich für engagierte Spieler, mitten in der Nacht vor dem Rechner zu sitzen. Und das, obwohl **Galaxy Network** ein kostenloses Browser-Spiel ist.

## Herrscher in Echtzeit

Ähnlich wie in **Galaxy Network** geht es in zahlreichen anderen Browser-MMOGs zu: Massively Multiplayer Online Games müssen nicht unbedingt Fantasy-Rollenspiele mit horrenden monatlichen Abogebühren sein. Das merken immer mehr Spieler, seit Entwickler Planetarion gezeigt hat, dass man nur einen Internet-Browser braucht, um faszinierende Spiele-Universen für Tausende Teilnehmer zu entwerfen.

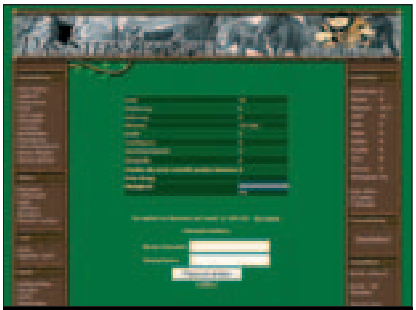
Die ersten Browser-MMOGs folgten alle mehr oder weniger demselben Spielprinzip: Am Anfang ist der Spieler Herrscher über einen kleinen Planeten, baut Rohstoffe ab und nach und nach sein Reich auf. Gebäude werden errichtet, Forschung eröffnet neue Möglichkeiten, und meist dauert es nicht lange, bis die ersten Raumschiffe gebaut werden. Mitspieler statten ungebetene Besuche ab und klauen frech Rohstoffe oder entwickeln sich zu Verbündeten oder Handelspartnern.

Das ganze läuft entweder komplett in Echtzeit ab, wobei der Bau einer Fabrik oder eines Raumschiffs je nach Spiel und Ausbaustufe von ein paar Minuten bis zu ein paar Tagen dauern kann! Oder das Programm ist in Runden bzw. Zeiteinheiten (Ticks) eingeteilt, so dass beispielsweise 15 Minuten Echtzeit eine Zeiteinheit im Spiel sind. Die Browser-Spiele laufen natürlich auch weiter, wenn man nicht eingeloggt ist. Wer zu lange nicht dabei ist, kann also einen verwüsteten Planeten wiederfinden, wenn er zurückkommt.

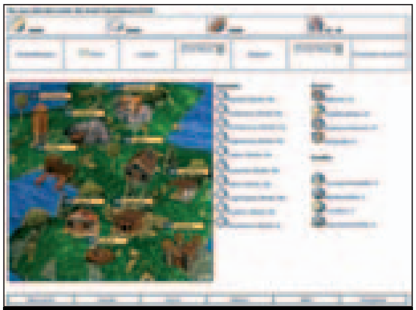
## Weltraum, Steinzeit und Piraten

Das erste richtig große Browser-MMOG in Deutschland war das Weltraum-Aufbauspiel

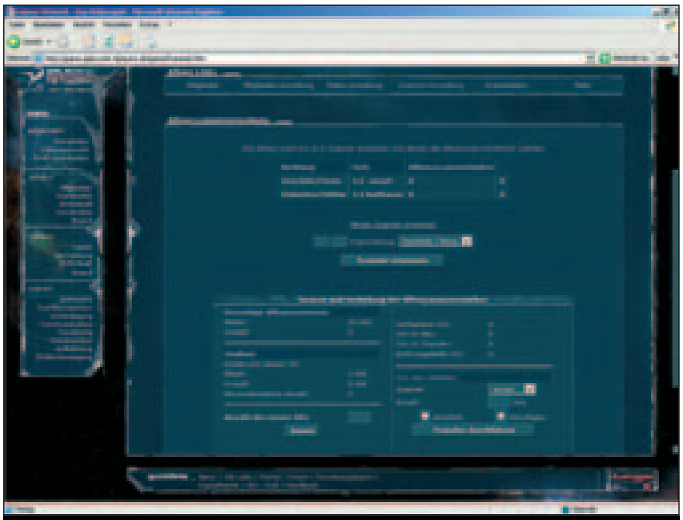
**Galaxy Network**: Die Darstellung des Spiels selbst ist stilvoll, aber ziemlich schlicht.



Steinzeit-Thema, Steinzeit-Grafik, dennoch viel Spielspaß: das **SteinZeitSpiel**.



**Oceanfight** hat spielerisch viel von Inselkampf abgeguckt, ist aber optisch aufgehübscht.


Die Allianzverwaltung ist der Kern von **Galaxy Network**.

So fing in Deutschland alles an: **Galaxy Wars**.

**Galaxy Wars**, das eine sehr wechselvolle Geschichte hinter sich hat – inzwischen aber wieder auf Kurs segelt. **OGame** folgt denselben Pfaden, ist besonders einsteigerfreundlich und wohl das größte Browser-MMOG im deutschsprachigen Raum mit rund 200.000 angemeldeten Spielern. **X-Wars** ist so ziemlich am anderen Ende des Spektrums angesiedelt und sehr komplex: Hier können sich die Spieler sogar ihre eigenen Raumschiffe zusammenbasteln. **Space Assault** setzt sehr stark auf Rollenspielelemente, die in das Strategiespiel integriert sind.

Die genannten Titel haben Browser-MMOGs in Deutschland populär gemacht und verzeichnen immer noch steigende Userzahlen. Aber in den letzten ein, zwei Jahren wurde das Spektrum der angebotenen Spiele immer breiter. Von der Steinzeit (**SteinZeitSpiel**) über Fantasy (**Scherbenwelten**) bis zu Piraten-Abenteuern (**Yohoho**) ist für fast jeden Geschmack etwas dabei. Meist handelt es sich dabei vor allem um Aufbaustrategie, doch auch Rollenspiel- und Handelselemente sind häufig dabei. Natürlich dürfen auch Sport-Manager nicht fehlen – der **Fussballmanager Online** wird sogar von Electronic Arts gesponsert.

## Browser-Spiele werden kommerziell

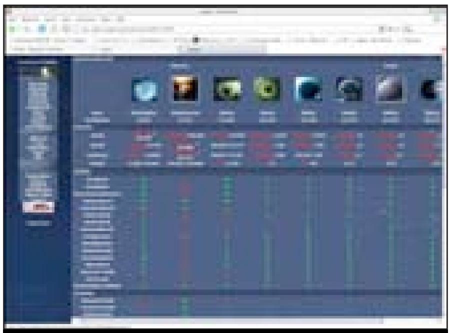
Ob das EA-Sports-Logo bei **Fussballmanager Online** prangt, Unterbrecherwerbung in **Oceanfight** auftaucht oder Premiumfunktionen beim **SteinZeitSpiel** gekauft werden können – der Trend zur Kommerzialisierung ist unübersehbar. Die ersten Browser-MMOGs waren reine Hobbyprojekte, von Schülern oder Studenten in der Freizeit zusammengecoded, und so beginnen auch heute noch die meisten. Doch die notwendige Hardware für Tausende Spieler ist teuer, deshalb suchten die Programmierer kostenloses Hosting für ihre Programme – und fanden dies bei Spielenetzwerken wie Gamigo, Tiscali Games oder JustGamers. Diese vermarkten meist die Werbeflächen auf den Spielen, wodurch das Hosting finanziert wird und noch ein paar Euro für die Programmierer raus springen.

Einen Schritt weiter geht die Freenet-Tochter 4Players: Dort hat man ein Zahlungssystem aufgesetzt, das von Browser-Spielebetreibern genutzt werden kann, wenn das ganze Spiel oder besondere Dienste gegen Bezahlung angeboten werden sollen. Eigens für die Vermarktung von Browser-Spielen gegründet wurde die Gameforge GmbH – über die Einnahmen, die das von ihr vermarktete **OGame** mit Werbe-Bannern erzielt, gibt es die wildesten Gerüchte.

## Aufbruchstimmung

So wie es aussieht, steckt die Szene also in einem Umbruch: Die großen Spiele haben inzwischen fünfstellige Spielerzahlen und ihre Entwickler eine Menge Erfahrung, so dass die Dienste meist gut verfügbar und nicht mehr allzu verbuggt sind. Einige – wie **Scherbenwelten**, **Yohoho**, **Oceanfight** oder **Wogen des Schicksals** – setzen stark auf Grafik, andere geben einer sehr schlichten Darstellung und einfachen Bedienung den Vorzug. Anders als noch vor zwei Jahren ist die Themen- und Genrevielfalt so groß, dass für jeden Geschmack etwas dabei ist. Trotzdem ist noch überall Pioniergeist zu spüren – in weiteren ein, zwei Jahren dürfte die Aufbruchstimmung weg und durch Kommerz ersetzt sein. Wer diese faszinierende Welt kennen lernen will, sollte nicht länger warten. PC PowerPlay wird die Entwicklung beobachten und in loser Reihenfolge über neue und weiterentwickelte Browser-Spiele berichten.

*Andreas Lober*


Imperiums-Übersicht im imperialen Spiel: **OGame** ist in Deutschland die Nummer 1.

Bei **X-Wars** machen die Artworks Lust aufs Spiel, das allerdings grafisch eher trocken ist.

## NÜTZLICHE LINKS

**Webseiten:**

**Gamesdynamite** (www.gdynamite.de): News, Infos, Charts & Übersichten zu Browser-MMOGs

**Galaxy-News** (www.galaxy-news.de): Das erste deutsche Magazin für Browser-MMOGs

**Spiele:**

**OGame** (www.ogame.de): Flott zu spielen und einfach zu kapieren

**X-Wars** (www.xwars.de): Selbst nach Wochen findet man noch neue Features

**Space Assault** (www.spaceassault.de): Schön gemacht, guter Support, aber kostenpflichtig

**Galaxy Wars** (www.galaxywars.de): Der Urvater, an dem sich Newcomer messen lassen müssen

**Galaxy Network** (www.galaxy-network.de): Riesige Allianzen, LAN-Version verfügbar

**Scherbenwelten** (www.scherbenwelten.de): Komplexer als die meisten »großen« MMORPGs

**Yohoho** (www.yohoho.de): Piraten müssen nicht immer von Sid Meier sein

**Inselkampf** (www.inselkampf.de): Ozean statt Weltraum, Inseln statt Planeten – simpel und beliebt

**Oceanfight** (www.oceanfight.de): Mehr als nur inspiriert vom Inselkampf, bunte Bilder gibt's als Bonus

**SteinZeitSpiel** (www.steinzeitspiel.de): Ein Steinzeitmensch will überleben

**Fussballmanager Online** (www.fm-o.com): Die wahrscheinlich härteste Liga der Welt

# AMIGA CLASSIX 4

Mit ihm bekamen selbst die verklemmtesten Computerfreaks endlich eine Freundin: Commodores Amiga. Eine **Spielesammlung** lässt die Legende wieder aufleben.

**Einfache Handhabung**: Nach der Installation starten Sie einzelne Titel aus dem Menü.

**Conquestador**: Viele Ankürzungen, eine umständliche Bedienung – aber spannend!

CDU gegen SPD. West gegen Ost. Pepsi gegen Cola. Alles harmlos: Kein Glaubenskrieg wird 1987 so erbittert geführt wie der Kampf Atari ST gegen Amiga 500, Lateinisch für »Freundin« (Ha, endlich hat sich die Büffelei für unser Großes Latinum gelohnt!). Fans von Commodores C64-Nachfolger können sich die gute alte Zeit nun einfach auf den PC zaubern: mit der umfangreichen Sammlung **Amiga Classix 4**.

## Die Herrin der Ringe

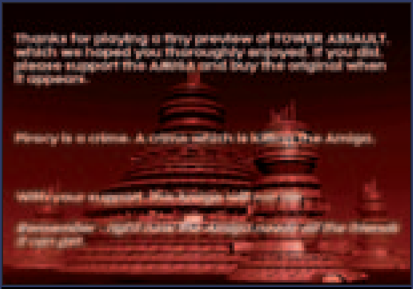
Die Kollektion enthält 188 Spiele aus den Bereichen Action, Arcade, Adventure, Sport, Strategie und Simulation, sowie eine bunte Mischung aus Demos. Unter den Titeln tummeln sich viele Highlights wie das Strategie-Epos **Rings of Medusa**, der Adventure-Klassiker **Beneath a Steel Sky** oder die Fußballerei **Fifa 94**, die allein schon durch den Vergleich mit der heutigen hochglanzpolierten Fassung für ein wohliges Hachja-Erlebnis sorgt. Auf der CD steckt aber auch viel Schrott, der dafür mit abgedrehten Namen punktet – unser Liebling ist **PP Hammer and his Pneumatic Weapon**.

Nicht nur für Spiele-Historiker interessant: Viele Titel enthalten die Original-Intros, einige sogar die selbstgemachten Vorspänne der damaligen Crackergruppen. Besonders ergreifend die aufwärts scrollenden Textzeilen bei der Demo von **Alien Breed 2**: »Der Amiga ist nicht tot. Aber er braucht Dich!« Nach der ellenlangen Feature-Liste zum Vogelperspektiven-Shooter, mit erweitertem Inhalt für die damals topmoderne CD32-Fassung, erscheint die Jahreszahl: »Coming in 1994«.

## Als der Desktop noch Workbench hieß

Auch jenseits der Spiele prasseln sentimentale Erinnerungen auf Amiga-Veteranen nieder. Einen großer Teil der Titel starten Sie auf der legendären Workbench – der damaligen Benutzeroberfläche mit aufklappenden Fenstern und Doppelklick-Icons, was man Ende der 80er nur von (sündhaft teuren, aber Spiele-untauglichen) Apple-Rechnern kennt.

Nach der Installation listet ein Menü alle Spiele nach Genre, ein Klick liefert einen Screenshot plus ein paar Hintergrundinfos wie Entwickler und Erscheinungsjahr. Anleitungen sind bei den meisten Titeln vorhanden, teilweise gibt's aber nur Tastaturbelegungen oder (originale) Readme-Dateien zu lesen. Sobald Sie ein Spiel anwerfen, schaltet Ihr PC in den Emulator WinUAE, der die alte Amiga-Auflösung von 640 x 512 (statt 480) fährt. Allerdings nicht im Vollbild. Dadurch pixeln die Spiele zwar nicht auf, bei einigen gibt's aber Übersichtsprobleme – etwa bei den vertikal scrollenden Flippern wie **Pinball Fantasies**. Dafür entschädigt die Soundkulisse: Beim Laden eines



Aus dem Outro von **Alien Breed 2**: »Piraterie ist ein Verbrechen, das den Amiga tötet.«

**Fifa 94**: Schon vor zehn Jahren vermietete Electronic Arts Banden an Werbekunden.

Tief im Westehehen: In der Wirtschaftssimulation **Black Gold** übernehmen Sie eine Zeche.

**Beneath a Steel Sky:** Knackig-schweres Adventure in futuristischer Metropole.

Heute ein alter Hut, damals revolutionär: die **Workbench** mit Fenstern und Icons.

Spiels ertönt das simulierte Schrapp-Schrapp-Schrapp der Amiga-Floppy – ein fast vergessenes, aber dennoch vertrautes Geräusch, bei dem sich die halbe Redaktion weinend in den Armen lag.

*Martin Deppe*

## AMIGA CLASSIX 4

| | | | |
|---|---|---|---|
| Genre | Spielesammlung | Termin | erhältlich |
| Publisher | Magnussoft | ca. Preis | 20 Euro |

## DIE LEGENDE LEBT

Wenn schon Retro, dann richtig: Seit kurzem gibt's die Neuauflage des guten alten Competition Pro – dem einzigen Joystick, der in den 80ern sogar Hardcore-Tests wie das Sportspiel Decathlon (Stichwort: 1.500-Meter-Lauf!) geduldig ertrug.

Der Competition Pro SL-6602 von Speedlink kostet rund 15 Euro, wird einfach an den USB-Eingang angeschlossen – und erzeugt das legendäre wohlige Klackern beim Hebelrühren. Einziges Novum: Neben den zwei klassischen, überdimensionierten Feuerknöpfen hausen zwei Buttons im Dreieck-Format ergonomisch sinnfrei direkt unterhalb des Metallsticks. Diese Dreiecke gab's damals nur im blau-durchsichtigen Competition Pro 5000, einer Sonderedition.

Ansonsten alles wohl vertraut: Maße, Material und Farbe sind wie Anno Dunnemals. Für Retrospiele ist die Neuauflage immer noch ideal (plus schön nostalgisch). Bei modernen Simulationen können Sie den Klassiker aber vergessen – für die fehlen ihm ungefähr 22 Buttons …

## DIE KOMPLETTE TITEL-LISTE

ACTION
Air Supply ⅄ Astaroth ⅄ Aunt Arctic Adventure ⅄ Battle Squadron ⅄ Battle Valley ⅄ Cardiaxx ⅄ Charon 5 ⅄ Cosmo Ranger ⅄ Custodian ⅄ Cyberblast ⅄ Cybernoid ⅄ Cybernoid 2 ⅄ Cyberzerk ⅄ Deliverance ⅄ Disposable Hero ⅄ Eliminator ⅄ Exolon ⅄ Guardian ⅄ Gunshoot ⅄ Hybris ⅄ Insanity Flight ⅄ Insects in Space ⅄ Lethal Xcess ⅄ Moonfall ⅄ Nebulus ⅄ Nemac 4 ⅄ Netherworld ⅄ Onslaught ⅄ Plague, The ⅄ Rolling Ronny ⅄ Rubicon ⅄ Sirius 7 ⅄ Slayer ⅄ Steel ⅄ Stormlord ⅄ Sword ⅄ Tearaway Thomas ⅄ Trex Warrior ⅄ Zarathrusta ⅄ Ziriax ⅄ Zynaps

ADVENTURES
Adventures of Maddog Williams ⅄ Another World ⅄ Antares ⅄ Beneath a Steal Sky ⅄ Die Karawane der siebten Dynastie ⅄ Jack the Ripper ⅄ Lure of the Temptress ⅄ Pechowy Prezent ⅄ Projekt Prometheus ⅄ Sixth Sense Investigations ⅄ Valhalla and the Lord of Infinity

ARCADE
Arkanoid ⅄ Bandit Mania ⅄ Benny Beetle in Colorworld ⅄ Blockhead ⅄ Blockhead 2 ⅄ Bomb Mania ⅄ Boppin' ⅄ Brain Man ⅄ Brainball ⅄ Colorix ⅄ Crack ⅄ Dugger ⅄ Eye of the Dragon ⅄ Globulus ⅄ Goliath ⅄ The Invaders ⅄ Leonardo ⅄ Magic Ball ⅄ The Invaders ⅄ Monster Business ⅄ Obsession Pinball ⅄ Pinball Dreams ⅄ Pinball Fantasies ⅄ Pinball Illusions ⅄ Pinball Mania ⅄ PP Hammer and his Pneumatic Weapon ⅄ Shizophrenia ⅄ Slam Tilt ⅄ Sorcerer's Apprentice ⅄ Technology 2 ⅄ Twintris ⅄ Winning Post ⅄ Zoom

SPORT
5th Gear ⅄ Center Court Tennis ⅄ Der Trainer ⅄ Diego ⅄ Future Basketball ⅄ MegArts Hockey ⅄ Powerplay Icehockey Manager ⅄ Samba Partie ⅄ Samba Partie Professional ⅄ Samba World Cup 98 ⅄ Super Skidmarks CD32 ⅄ Super Tennis Champs ⅄ Tactical Manager ⅄ Tactical Manager 2 ⅄ Tactical Manager Italia ⅄ Tie-Break ⅄ World Hockey League Manager ⅄ Xtreme Racing

STRATEGIE UND SIMULATIONEN
Airbus A-320 ⅄ Airbus A-320 2 ⅄ Approach Trainer ⅄ Big Picture ⅄ Black Gold ⅄ Conquestador ⅄ Cygnus 8 ⅄ DNA ⅄ Debut – Planet Simulation ⅄ Designasaurus ⅄ Erben des Throns ⅄ Flamingo Tours ⅄ Hannibal ⅄ Hillsea Lido ⅄ Hollywood Pictures ⅄ Ju-52 Flight Simulator ⅄ Manager ⅄ Mobile Warfare ⅄ Rings of Medusa ⅄ Space Max ⅄ Spoils of War ⅄ Subtrade – Return to Irata ⅄ Time Keepers ⅄ Universal Military Simulator ⅄ Winzer

DEMOS
Addams Family ⅄ Alfred Chicken ⅄ Alien Breed 2 ⅄ All Terrain Racing ⅄ Apidya ⅄ Benefactor ⅄ Big Run ⅄ Blood Money ⅄ Brian the Lion ⅄ Bubba 'n Stix ⅄ Bubble and Squeak ⅄ Cadaver ⅄ Chase HQ 2 ⅄ Chuck Rock 2 ⅄ Darkseed ⅄ Dragon's Breath ⅄ Dragon's Lair ⅄ Elfmania ⅄ Elite 2 ⅄ Exile ⅄ Fiendish Freddy's ⅄ Fifa International Soccer ⅄ First Samurai ⅄ Flashback ⅄ Flight of the Amazon Queen ⅄ Football Glory ⅄ Full Contact ⅄ Gem'X ⅄ Globdule ⅄ Gobliiins ⅄ Gods ⅄ Hero Quest 2 ⅄ Ishar 2 ⅄ Jaguar XJ 220 ⅄ K240 ⅄ King's Quest 6 ⅄ Lamborghini ⅄ Leander ⅄ Lemmings 2 ⅄ Lion King ⅄ Lost Vikings ⅄ Mega Lo Mania ⅄ Newzealand Story ⅄ Pang ⅄ Parasol Stars ⅄ Premier Manager 3 ⅄ Pro Tennis Tour 2 ⅄ Project-X ⅄ Rick Dangerous 2 ⅄ Sensible World of Soccer ⅄ Simon the Sorcerer ⅄ Soccer Kid ⅄ Super Stardust ⅄ Superfrog ⅄ Titus the Fox ⅄ Tornado ⅄ Turrican 2 ⅄ Turrican 3 ⅄ Wonderdog ⅄ Worms ⅄ Xenon 2 – Megablast ⅄ X-Out ⅄ Yo! Joe! ⅄ Zeewolf ⅄ Zool ⅄ Z-Out

Ein Schwergewicht ist **Rings of Medusa**. Die ausführliche Anleitung (als Textfile) gibt Tipps.

# LESERBRIEFE

## HALF-LIFE 2 / STEAM

Ich finde das seltsam: Half-Life 2 wird hoch gelobt und bewertet, aber irgendwie hattet ihr den Drang, in euren Meinungskästen mit Negativem zu beginnen. David Bergmann: »Bis auf ein paar wenige kleine Schnitzer ...«, Florian Stangl: »Ich sag' Ihnen jetzt mal, was mich an Half-Life 2 richtig stört ...«, Patrick Hartmann: »Wenn's kein anderer macht, dann hole ich eben Half-Life 2 aus den Wolken zurück ... « und Rüdiger Steidle: »Es lassen sich bestimmt ein Dutzend schlechte Dinge sagen über Half-Life 2 ...« Dass jeder so beginnt, spricht ja irgendwie nicht gerade für das Spiel.

*Lionel Martz*

**PC POWERPLAY Trotz der kritischen Einstiege fallen alle Meinungskästen insgesamt positiv aus. Half-Life 2 ist ein hervorragendes, aber dennoch nicht perfektes Spiel, sodass jeder Tester auch relativiert und dezent auf die Euphoriebremse tritt. Dass dies ausgerechnet am Anfang aller Meinungskästen passiert, ist Zufall, keine Absicht. Wir werden diesbezüglich zukünftig besser aufpassen.**

Ich habe mir Half-Life 2 gekauft und rege mich immer wieder über Steam auf. Ich habe ISDN und brauche fast immer 20 Minuten, bis ich endlich Counter-Strike Source spielen kann, weil Steam so lange nach Updates sucht. Daher wollte ich euch fragen, ob ich das irgendwie umgehen kann und Counter-Strike Source sofort spielen kann.

*Frederick Casar*

**PC POWERPLAY Aus Ihrer Beschreibung können wir nicht ganz erkennen, wo das Problem liegt. Bei jedem Spielstart überträgt das Programm vom Server spielerelevante Daten, die nicht lokal gespeichert werden. Damit will Valve Cheatern und Raubkopierern entgegenwirken, für ISDN-Benutzer mit entsprechend niedriger Bandbreite ist dieses Verfahren allerdings eine Zumutung. Falls Sie das meinen: Das lässt sich leider nicht umgehen. Falls Counter-Strike Source allerdings beim eigentlichen Verifizieren der Daten so lange braucht, handelt es sich wohl um einen Bug, für den wir keine Abhilfe kennen. Wenden Sie sich am besten an ein gut besuchtes Counter-Strike-Forum.**

*Rüdiger Steidle*

Es gibt also doch noch kritische und kompetente Zeitschriften. Dass Sie HL 2 erst nach dem offiziellen Release getestet haben, war absolut richtig und lobenswert! Bitte weiter so.

*Fabian Nagel*

## VOLLVERSION
## HEROES OF MIGHT & MAGIC 4

Mit der Vollversion von Heroes 4 habt ihr einen wahren Volltreffer gelandet. Ich war einige Tage zuvor in diversen Läden und habe das Spiel nirgends mehr bekommen. Dank Euch aber habe ich doch noch mein lang gesuchtes Weihnachtsgeschenk gefunden. Danke!

*Stefan Weller*

## LAYOUT

Ich wollte nur sagen, dass ich euer Heft wirklich gut finde, dass der Preis sehr günstig ist und das auch so bleiben soll. Ihr wolltet ja ein ganz anderes Heft machen als die Mitbewerber, aber das Layout ist praktisch genau wie bei den anderen Zeitungen und wirkt dadurch sehr langweilig und veraltet. Ansonsten ist eure Zeitung aber top.

*Patrick Schellhase*

**PC POWERPLAY Unser Layout ist das Ergebnis monatelanger Marktforschung und basiert außerdem auf einigen Grundregeln, die sich am (nachgewiesenen) Leseverhalten orientieren – etwa, dass Bilder am besten in Blockform oben auf der Seite stehen. Wir haben »modernere« Entwürfe abgefragt, aber letztendlich haben sich die eher konservativen durchgesetzt, die jetzt im Heft sind. Der Mensch ist halt ein Gewohnheitstier, und was nutzt uns ein Layout, das wir zwar toll finden, aber die Leser nicht?**

*Sandra Strehle*

## RUNNING WILD

Ich habe eine Frage speziell an Patrick Hartmann: Woher haben Sie diesen coolen Running-Wild-Pullover? Ich habe schon überall danach gesucht, ihn aber nirgends gefunden. Es wäre nett, wenn Sie es mir verraten würden, da ich selbst ein großer Fan der Band bin.

*Sebastian Schmale*

**PC POWERPLAY Eigentlich habe ich meine Band-Klamotten stets beim EMP-Versand bestellt. Meinen speziellen Lieblings-Kapuzenpulli von Running Wild, den ich komischerweise immer dann trage, wenn wir hier im Büro Fotos machen, habe ich bei einem Konzert auf der Brotherhood-Tour gekauft. Auf der offiziellen Homepage gibt's im Shop auch keine Pullover mehr. Deshalb bleibt mir nur der Verweis auf Ebay. Viel Glück und Gruß an alle Metal-Fans.**

*Patrick Hartmann*

## FEHLER DES MONATS?!

Ich weiß nicht, ob Sie so etwas wie den »Fehler des Monats« haben, aber ich habe einen Kandidaten dafür entdeckt. Dieser Fehler ist in der Januarausgabe beim Jahresrückblick 2004: Im Kasten »Die schnellsten Käferkiller« steht »Entwiclern«, da habt ihr wohl ein »k« vergessen. Hoffe, dass ich jetzt etwas Kleines zu Weihnachten von euch bekomme! Das schönste Geschenk für mich wäre natürlich, wenn ihr das hier im nächsten Heft abdruckt!

*Andreas Roppel*

**PC POWERPLAY Der dafür verantwortliche Kollege Bergmann versuchte es mit der üblichen »lange Produktionsnächte, zu wenig Schlaf und so«-Ausrede, die uns für die Leserbriefe aber als zu langweilig erschien. Deshalb dachte er sich folgende Erklärung aus: »Ich verwendete hier die schriftstellerische Kunstform der thematisch-textlichen Symbiose. Da es um Bugs, also Fehler ging, ließ ich absichtlich einen Buchstaben weg. Um zu provozieren. Aufzurütteln. Ein Zeichen zu setzen. Ich glaube, das ist mir gelungen.« Aber ernsthaft: Nachdem wir alle fünf Rechtschreibfehler aus Ihrer E-Mail entfernt haben, drucken wir den Brief natürlich als nachträgliches Weihnachtsgeschenk ab.**

## HEFTE NACHBESTELLEN

Ich habe mir gerade die Januar-Ausgabe von PC PowerPlay geholt und gesehen, dass es auch schon eine Dezember-Ausgabe gab. Jetzt wollte ich wissen, ob ich diese Ausgabe nachbestellen kann und wenn ja, wie das funktioniert!

*Dagmar Rafal*

**PC POWERPLAY** Zukünftig wird es auf der Website unseres Verlages (www.cypress.de) die Möglichkeit geben, Hefte nachzubestellen. Falls Sie die Erstausgabe verpasst haben, schicken Sie uns Ihre Adresse per E-Mail unter dem Betreff »Erstausgabe verpasst«. Sie erhalten dann ein kostenloses Exemplar als besonderen Service. Da unsere Restbestände begrenzt sind, gilt hierbei: Wer zuerst kommt ...

## QUID PRO QUO?

Ich interessiere mich sehr für die neuste Hardware, und da Ihre Tests in der PC PowerPlay mich sehr ansprechen, habe ich sogleich ein Jahresabo bei Ihnen abgeschlossen. Ich spiele oft und gerne PC-Spiele, doch mit meiner Hardware (2,8 GHz, 512 MB RAM und einer Geforce 2) ist es so gut wie unmöglich, die neueren Spiele in ihrer ganzen Pracht zu erleben. Da ich von Ihrem Heft sehr angetan bin und Sie jedem meiner Freunde weiterempfehlen werde, bitte ich Sie um eine kleine Gegenleistung: Könnten Sie mir nicht eine neue Grafikkarte zukommen lassen?

*Christoph Allane*

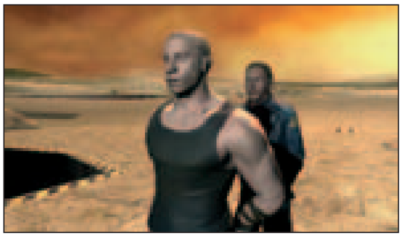
**PC POWERPLAY** So etwas in der Art habe ich neulich auch probiert: Ich habe ein Abo für eine Autozeitschrift abgeschlossen und die gebeten, mir einen neuen Satz Alu-Felgen zu schicken. Ich habe die gleiche Antwort erhalten, die Sie jetzt bekommen: Netter Versuch, aber leider müssen wir Ihr Ersuchen ablehnen. Oder kurz: Muahahaha, ein guter Witz!

*Georg Valtin*

## CHRONICLES OF RIDDICK

Als Fan des Spiels sind mir bei eurem Test einige Ungereimtheiten aufgefallen. Zum einen hat sich ein grober Storyfehler eingeschlichen: Ihr schreibt: »Unten in dem Tunnellabyrinth treffen wir einen merkwürdigen Voodoo-Priester. Der verspricht uns eine Augenoperation, wenn wir ihm einen Gegenstand aus den Tunneln zurückbringen.« Das ist nicht wahr! Der Voodoo-Priester sagt nur, dass er die Wunde am Arm zuflickt – von den Augen ist nie die Rede. Noch eine Kleinigkeit ist mir aufgefallen, ihr schreibt: »So landen Sie einmal auf einem Fahrstuhldach und müssen ohne Lichtquelle in ein stockdunkles Abluftrohr schlüpfen«. Man muss nicht in dieses Abluftrohr schlüpfen, man kann. Nun zu meinem letzten Punkt, der Wertung von Riddick. 85 Punkte sind meiner Meinung nach viel zu wenig! Über die kurze Spieldauer sehe ich hinweg, Half-Life 2 ist auch nicht gerade das längste Spiel! Zur englischen Sprachausgabe: Ich glaube kaum, dass das Spiel gut klingen würde, wenn Riddick nicht von Vin Diesel gesprochen wird – das würde schlicht die Atmosphäre zerstören.

*Felix Kellner*



**PC POWERPLAY** Asche auf mein Haupt! Der Story-Fehler ist völlig korrekt entlarvt, da hat mir wohl die Erinnerung einen Streich gespielt. Die Szene mit dem Fahrstuhldach kann man auch anders lösen. Deshalb ist »muss« hier nicht ganz richtig. Allerdings kann Riddick auf dem direkten Weg nur mit viel Glück und Geschick gegen die Wachen bestehen. Vor allem in den beiden höheren Schwierigkeitsgraden ist deshalb der Weg durch den Luftschacht die sichere Wahl. Zur Wertung: Mit 85 Punkten ist ein Actionspiel ohne Mehrspieler-Modus und mit einer so kurzen Spieldauer ganz gut bedient. Ich persönlich habe eine 87 gegeben, doch da wir den Durchschnittswert aller Testermeinungen bilden, schneidet Riddick mit 85 ab. Eine Bestätigung dafür, dass es eben doch nicht jedem so gut gefällt. Fans des Outlaws wissen natürlich, dass der Titel für sie einiges mehr wert ist. Doch ein Actionspieler, der noch nie etwas von Richard B. Riddick gehört hat, findet sechs Stunden Spielzeit vielleicht zu wenig für sein Geld. Die Sprachausgabe ist dank Vin Diesel tatsächlich sehr gut. Doch die deutsche Synchronstimme von Martin Kessler (Nicolas Cage) hätte sicherlich ebenfalls für Atmosphäre gesorgt. Der Sprecher hat Diesel in den Filmen Riddick: Chroniken eines Kriegers und Pitch Black seine Stimme geliehen. Persönlich könnte ich auch auf jegliche Lokalisierung verzichten, doch die Mehrheit der deutschen PC-Spieler denkt da anders. Und wir richten uns natürlich nach den Bedürfnissen unserer Leser.

*Patrick Hartmann*

## WORLD OF WARCRAFT

Mit großen Interesse habe ich den Artikel zu World of WarCraft in der Januarausgabe gelesen. Allerdings hätte ich noch eine Frage: Aufgrund meines ungünstigen Wohnortes habe ich keinen DSL-, sondern nur einen ISDN-Anschluss. Kann ich damit vernünftig World of WarCraft spielen, oder ist die Verbindung aufgrund der niedrigen Bandbreite zu schlecht?

*Nils Reinhardt*

**PC POWERPLAY** Ich habe während der Beta sehr lange problemlos mit ISDN auf den US-Servern gespielt und hatte keine Probleme. Zwar war der Ping etwas höher als bei DSL, doch erwähnenswerte Lags aufgrund mangelnder Bandbreite habe ich nie erlebt.

*Georg Valtin*

Kann es sein, dass beim World-of-WarCraft-Test, auf Seite 66 im Kasten »Welche Klasse ist die Richtige für mich«, das Bild des Jägers mit dem des Magiers vertauscht worden ist? Ich wundere mich doch sehr, dass beim Jäger ein Stabkämpfer zu sehen ist und eine Nachtelfin mit Bogen und Haustier alllen Ernstes eine Magierin sein soll. Was ist da passiert?

*Martin Haible*

**PC POWERPLAY** Stimmt, und wir können uns die falsche Zuordnung von Bild und Text bei diesen drei Klassen nicht erklären. Damit uns das nicht wieder passiert, haben wir die Figuren mit klitzekleinen, versteckten Hinweisen gekennzeichnet, die selbst Insider erst nach genauer Bildanalyse erkennen werden.

## TOP-LISTEN

Weil ich mich derzeit im Gothic-Fieber befinde, bin ich zufällig über einen der wenigen Kritikpunkte in eurem Heft gestoßen: die Top 100. Wo ist Gothic 1 abgeblieben? Auch bei anderen Serien wie GTA fehlen die Vorgänger zu den aktuellen Titeln. Sicher kann man argumentieren, dass immer der beste Teil (meist der zuletzt herausgekommene) in die Ranglisten aufzunehmen, um anderen Produkte aufführen zu können, aber:

Damit werden viele guten Spiele benachteiligt. Sicher gilt das nicht für Serien mit Update-Charakter. Doch Gothic ist ein eigenständiges Spiel, das meiner Ansicht nach in die Liste gehört.

*Silvio Thiel*

**PC POWERPLAY** In unseren Listen können unmöglich alle guten Titel auftauchen. Wir haben uns auf noch aktuelle Spiele konzentriert, weil wir annehmen, dass unsere Leser die älteren Hits bereits haben werden beziehungsweise noch ältere nicht mehr spielen. Sobald der Nachfolger eines Spiels erscheint und besser als sein Vorgänger ist, ersetzen wir den alten Titel durch den neuen. So wollen wir vermeiden, dass jährlich erscheinende Nachfolger die Listen zumüllen und andere Spiele benachteiligt sind. Deus Ex, Gothic, Baldur's Gate und Unreal sind gute Beispiele für Top-Titel, die aus diesem Grund in den aktuellen Top-Listen fehlen.

*Florian Stangl*

## FAQ ZU PC POWERPLAY

FRAGE Wird PC PowerPlay zukünftig auch nur 2,99 Euro kosten oder ist das nur der günstige Einführungspreis für die erste Ausgabe?
**PC POWERPLAY** Nein, es bleibt erst einmal bei 2,99 Euro. Allerdings behalten wir uns natürlich vor, unseren Preis an die Markt- und Wettbewerbssituation anpassen.

FRAGE Ich möchte PC Powerplay gerne bequem im Abonnement beziehen, wie geht das am einfachsten? Gibt es dafür eine Abo-Prämie?
**PC POWERPLAY** Bitte kontaktieren Sie unseren Abo-Service, oder nutzen Sie unsere Abo-Aktion im Heft, oder bestellen Sie auf unserer Webseite unter www.pcpowerplay.de.

FRAGE Werdet ihr mit eurem aufwändigen Testsystem alle neu erscheinenden PC-Spiele testen?
**PC POWERPLAY** Nein, aber alle wichtigen. Bei thematisch uninteressanten Titeln oder grottenschlechten Spielen ohne Marketing-Hype verzichten wir auf Tests. Den so eingesparten Platz investieren wir in größere Seitenumfänge und schauen uns wichtige Titel länger an: Wir testen Spiele im Interesse unserer Leser auf mindestens einer Seite, da kleinere Artikel für eine vernünftige Kaufberatung nicht ausreichen.

FRAGE Wird PC PowerPlay auch ganz ohne Datenträger oder mit CD erscheinen?
**PC POWERPLAY** Nein, das verwirrt nur: PC PowerPlay erscheint ausschließlich mit einer DVD (8,5 GByte, Altersfreigabe ab 16 Jahren).

FRAGE Kann ich Redakteure direkt anmailen?
**PC POWERPLAY** Nein, bitte benutzen Sie auch für Fragen an einzelne Redakteure unsere zentrale Mail-Adresse redaktion@pcpowerplay.de.

FRAGE Ich habe Verbesserungsvorschläge für PC PowerPlay, wie kann ich sie einbringen?
**PC POWERPLAY** Dazu haben Sie genau jetzt die beste Gelegenheit: Füllen Sie einfach den Fragebogen in diesem Heft aus und schicken Sie ihn per Post an uns zurück. Alternativ können Sie den Bogen in digitaler Form von der DVD (unter dem Menüpunkt »Umfrage«) ausfüllen und die Datei als Mail-Anhang an umfrage@pcpowerplay.de schicken oder sich auf unserer Website unter folgendem Link an der Umfrage beteiligen: www.pcpowerplay.de/umfrage.

FRAGE Ich habe einen genialen Tipp zu Spiel XY und würde ihn gern über PC PowerPlay veröffentlichen. Geht das überhaupt und wenn ja, wie?
**PC POWERPLAY** Ja, schicken Sie uns Ihre Tipps, Cheats, Eastereggs und Co. bitte per E-Mail an tipps@pcpowerplay.de und schreiben Sie den Namen des Spiels in den Betreff. Bitte beachten Sie bei Attachements folgende Regeln:
- Spielstände gepackt im Format »zip«
- Texte im Format »txt«
- Bilder im Format »bmp« oder »tif«

Falls Sie uns mehrere Dateien schicken, sollten Sie diese ebenfalls mit einem Datenkompressionsprogramm (beispielsweise Winzip oder Winrar) zu einem Zip-File packen. Die maximale, vom Mail-Server erlaubte Größe für Dateianhänge beträgt 5 Megabyte. Schicken Sie uns aber keine Komplettlösungen, wir haben dafür eigene Autoren und können Lösungen von Lesern daher nicht berücksichtigen.

FRAGE Warum fehlt bei vielen Spielen im Termin-Kalender die Einschätzung?
**PC POWERPLAY** Eine Einschätzung nehmen wir erst dann vor, wenn wir einen Titel ausführlich spielen konnten – Pressetexte, Präsentationen, Videotrailer und Screenshots sagen einfach zu wenig über die Qualität eines Spieles aus.

FRAGE Wo finde ich eure Website?
**PC POWERPLAY** Die Adresse unserer offiziellen Website lautet www.pcpowerplay.de.

FRAGE Werdet ihr auf eurer Website irgendwelche Events mit den Redakteuren veranstalten?
**PC POWERPLAY** Ja, wir planen regelmäßig Chats, Fragestunden und andere Events mit den Redakteuren. Die Ankündigungen dafür finden Sie rechtzeitig vorher auf unserer Website. In den Foren sind wir täglich unterwegs und versuchen, auf Fragen umgehend zu antworten.

## SO ERREICHEN SIE UNS

### REDAKTION
Auf dem Postweg unter:
**CyPress GmbH**
**Redaktion PC PowerPlay**
**Stichwort: Leserbrief**
**Max-Planck-Straße 13**
**97204 Höchberg**

Per E-Mail:
**leserbriefe@pcpowerplay.de**

### BEI HARDWARE-FRAGEN
Auf dem Postweg unter:
**CyPress GmbH**
**Redaktion PC PowerPlay**
**Stichwort: Hardware**
**Max-Planck-Straße 13**
**97204 Höchberg**

Per E-Mail:
**hardware@pcpowerplay.de**

### ABO
Auf dem Postweg unter:
**PC PowerPlay Abo-Service**
**c/o DataM-Services GmbH**
**97103 Würzburg**

Per E-Mail:
**abo@pcpowerplay.de**

Per Telefon: **(0049) 0931/40 69 146**
Per Fax: **(0049) 0931/4069 115**

### BEI DEFEKTEN DVDs
Schicken Sie defekte DVDs zum Umtausch an folgende Adresse:
**CyPress GmbH**
**Redaktion PC PowerPlay**
**Stichwort: DVD-Reklamation**
**Max-Planck-Straße 13**
**97204 Höchberg**

HINWEIS: Um auszuschließen, dass die DVD möglicherweise nur auf Ihrem Laufwerk nicht funktioniert, sollten Sie den Datenträger nach Möglichkeit vor dem Einschicken auf einem anderen PC testen. Wir prüfen eingeschickte DVDs und ersetzen sie nur bei tatsächlichen Defekten.

HINWEIS: Wir veröffentlichen nur Leserbriefe, die mit vollständigem Namen und Postadresse unterschrieben sind. Je eher Sie uns schreiben, desto größer ist die Chance, dass Ihr Leserbrief im Heft abgedruckt wird.

Unsere Leserbriefe geben die Meinung der Einsender wieder, die nicht mit derjenigen der Redaktion übereinstimmen muss. Wir behalten uns vor, Leserbriefe sinnwahrend umzuformulieren oder zu kürzen.

# VORSCHAU 03/2005

## BROTHERS IN ARMS

Die Waffenbrüder haben ihre Ausbildung so gut wie abgeschlossen. Sprich: **Brothers in Arms**, der Taktik-Shooter im Zweiten Weltkrieg wird von unseren Actionexperten zum Test erwartet. Besonders gespannt sind wir, wie die Kommunikation mit den Teamkameraden klappt. Und wie clever die sich anstellen.

## REPUBLIC COMMANDO

Der härteste Konkurrent von Brothers in Arms reist aus dem **Star Wars**-Universum an und wirbt vor allem mit viel Abwechslung um die Spielergunst.

## SILENT HUNTER 3

Schotten dicht! Kein Trinkspruch auf der Wies'n, sondern wichtigstes Kommando im actionlastigen **U-Boot-Simulator**, der viel Dramatik verspricht.

## DRAGONSHARD

**WarCraft 3 im D&D-Universum**: Strategen läuft da sofort das Wasser im Mund zusammen. Uns auch. Darum arbeiten wir an einer großen Vorschau.

## PARIAH

Sieht klasse aus und stammt von Digital Extremes (Unreal Tournament): Der Ego-Shooter Pariah verspricht rasante **Balleraction** vom Feinsten.

PC POWERPLAY AUSGABE 03/2005

**AB DEM 23.02.2005 AM KIOSK**

**Abonnieren Sie jetzt, und Sie erhalten jede Ausgabe rechtzeitig nach Hause geliefert! Infos auf S. 86**

## IMPRESSUM

CyPress
The POWER of Entertainment

CyPress GmbH
Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Tel. (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de
**GESCHÄFTSFÜHRER**: Stefan Winners
**KONTAKT ZUR REDAKTION**: redaktion@pcpowerplay.de

Chefredakteur: **Martin Deppe** (V.i.S.d.P.)

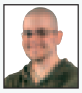
Stellvertretender Chefredakteur: **Florian Stangl**

**Michael Galuschka** (Redakteur)

**Georg Valtin** (Redakteur)

**Rüdiger Steidle** (Redakteur)

**Patrick Hartmann** (Redakteur)


**David Bergmann** (Redakteur)

**Michael Erlwein** (DVD-Redakteur)

**Sandra Strehle** (Art Direktorin)

**Sara Stehlin** (Layouterin)

**TRAINEE**: Simon Fistrich
**FREIE AUTOREN**: Jochen Gebauer, Dr. Andreas Lober

**ANZEIGENLEITER**: Winfried Burkard (verantw. für den Anzeigenteil)
Tel. (09 31) 4 06 91 20, Fax (09 31) 4 06 91 99
**ANZEIGENVERKAUF**: Markus Lutz
Tel. (09 31) 4 06 91 21, Fax (09 31) 4 06 91 99
**DISPONENTIN**: Petra Smith, Tel. (09 31) 4 06 91 22
**LEITERIN PRODUKTION**: Andrea Stamm
**PDF-PRODUKTION**: Matthias Eckert, Mathias Schweiger
**VERTRIEBSLEITER**: Berthold Pospischil
Tel. (09 31) 4 06 91 19, Fax (09 31) 4 06 91 18
**ANZEIGENPREISE**: Anzeigenpreisliste Nr. 1 vom 01.11.2004
Vertrieb Handelsauflage: asv vertriebs GmbH
Tel. (0 40) 34 72 40 41, Fax (0 40) 34 72 35 49
**BEZUGSPREISE**: Jahresabonnement Inland 33,60 €
Abonnement Österreich 36,00 €, Abonnement Schweiz 65,40 sFr, restl. Ausland auf Anfrage
**ZAHLUNG ABONNEMENT**: Deutschland: Postbank Nürnberg, BLZ 760 100 85, Kto. 71 39 857
Österreich: Bank Austria Wien, Bankleitzahl: 12000, Konto-Nr. 51574 414 001
Schweiz: PostFinance Bern, Clearing-Nr.: 09000, Konto-Nr.: 40-783666-0
**BANKVERBINDUNG**: CyPress GmbH
Commerzbank AG Würzburg, BLZ 790 400 47, Kto. 694 072 0
**BEZUGSMÖGLICHKEITEN:** Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.
**TITEL**: Sandra Strehle
**INTERNET-SERVICES**: Tobias Hartlehnert

**DRUCK**: Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG, Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg

© Copyright by PC PowerPlay, CyPress GmbH, Höchberg, DeutschlandNachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung.
Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion PC PowerPlay recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in PC PowerPlay erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Soweit wir Ihnen als Beigabe zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlichen Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht möglich, stets die vollständige Mangelfreiheit von Datenträgern und Software zu gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beigefügten Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.

Bei CyPress erscheinen außerdem:

DVD VISION

## ABO-SERVICE

PC PowerPlay Abo-Service
c/o DataM-Services GmbH
97103 Würzburg
Tel.: 0931/40 69 146, Fax: 0931/40 69 115
E-Mail: abo@pcpowerplay.de